
NUEVA!!
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP
JUEGOS
Nº 6 495 Ptas. 2,98 €
SILENT HILL
APE ESCAPE
KINGPIN
QUAKE II (N64 y MAC)
MIDTOWN MADNESS
32 PÁGINAS DE
REPORTAJES
ENTREVISTAS
ANÁLISIS
ACTUALIDAD
MÚSICA
Y MUCHO MÁS...
ESPECIAL STAR WARS
VINIERON DE OTRO MUNDO
TODA LAS CLAVES PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO A STAR WARS Y SU AMENAZA FANTASMA
do sobre el acontecimiento del verano
EPISODIO 1: ESTA ES NUESTRA GALAXIA
00006
8 414090 203180

TOP JUEGOS
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 6 30 de Septiembre 1999

Edita:  MC Ediciones, S.A.

REDACCIÓN:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

DIRECTOR DE EDICIÓN:
Miquel Echarri

DIRECCIÓN TÉCNICA Y MAQUETACIÓN:
Celia Mínguez y Esther Artero

ACTUALIDAD CULTURAL:
Xavi Sancho

COLABORADORES:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Mari Carmen Sánchez, Charlotte Bates, Pilar Sans, Lluís B. Toledano, Eugènia de la Torriente, Isabel Graupera, Carlos Criado, Àlex Guardiet, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Raquel García, Amparo Carnero, Silvia Acevedo, Mònica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

PUBLICIDAD DE CONSUMO:
Alba Hernández

JEFA DE PUBLICIDAD:
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

PUBLICIDAD
Pilar González

Gobelas 15, planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78
BARCELONA:
Carmen Martí
carmen. martí@mcediciones.es

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

IMPRESIÓN:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: b-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
cede, s.a
Sud América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F. Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

Edita: MC ediciones SA

EDITORIAL

Veinte años después

Para alguien que no naciese en los primeros setenta (o como máximo unos pocos años antes) debe ser difícil entender el fenómeno *Star Wars*. Y no nos referimos al tinglado mediático y de consumo que rodea a la primera trilogía y su esperada precuela, para entender eso basta con poner un pie en la calle.

No, estamos hablando de hacer cola durante dos horas y media en primavera del 78 para ver una película que se había estrenado un año antes en Estados Unidos. No era una película cualquiera, era LA película, a pesar de que las referencias que teníamos de ella eran más bien vaporosas. Era el maná que venía a calmar el hambre y la sed de toda una generación de niños y adolescentes ávidos de ciber-espacio, leyenda y fantasía, futuros lectores de *CIMOC* y *Zona 84*, espectadores de *Galactica*, *Star Trek*, *Alien* y la soberbia, inolvidable *Blade Runner*. En el recuerdo de quien escribe estas líneas (y perdonad que no me identifique, pero se supone que esto es un editorial y, además, no soporto ponerme sentimental en público) los títulos de la trilogía se confunden en el recuerdo con imágenes de la campaña del referéndum de la OTAN, el activo movimiento vecinal de finales de los 70, la irrupción del cómic y la cultura basura en las escuelas de primaria y secundaria, el Comecocos, la edad de oro del pinball y la pantalla verde fosforito del Spectrum. Fue una hermosa historia que acabó hace década y media, con el estreno y fracaso relativo (no en la taquilla, pero sí en nuestros corazones) de *El retorno del Jedi*. Tal vez fuimos injustos con aquella película, que era entretenida y digna, e incluso conservaba parte del aliento épico de sus hermanas mayores, pero el caso es que no pudimos soportar la idea de que la saga había dejado de pertenecernos. Al crecer, habíamos perdido la virginidad de la mirada y *Star Wars* se nos había muerto en los brazos. Además, ese supuesto final feliz que ataba todos los cabos sueltos (Luke era hijo de Darth Vader, Obi-Wan y un regenerado Vader se reconciliaban post mórtem, Leia y Han acababan juntos porque la princesa y Luke eran hermanos... ¡repugnante¡) nos parecía una forma estúpida y grosera de cerrar la trilogía en falso.

Tal vez por eso, la gran noticia de este verano del 99, más que el estreno de *La amenaza fantasma*, que a muchos nos pilla un poco mayores y con la capacidad de fascinación camino del desguace, son los juegos derivados de ella. Tal vez no son maravillosos, pero dan al jugador una libertad de elección rara vez vista en los juegos con licencia *Star Wars*. Son nuestra oportunidad de montar y desmontar a nuestro gusto el universo en que crecimos y que hizo de nosotros lo que somos. Así que jugar a *Racer* y *La amenaza fantasma* nos permite recuperar lo que nunca debió dejar de ser nuestro. Para George Lucas ya no debe ser más que su forma de pagar las facturas del rancho Skywalker, pero nosotros disfrutamos como niños haciendo un poco de justicia, aunque sea poética. En nuestra trilogía virtual, el maravilloso Vader nunca se reconciliaría con Yoda y Obi-Wan, y, por supuesto, nunca tendría un hijo tan aborrecible y estúpido como Luke Skywalker. Y eso, hermanos, es un grado.



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Nº 5

Septiembre'99

Especial Star Wars

Este mes...



★★★★★

Top Reviews



Y Además | Porque las reviews no lo son todo...

Secciones...

Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

La guerra de las consolas empieza a despertar ecos en nuestro modestísimo foro postal. Esto va camino de convertirse en un "Apueste por ellos" de andar por casa. ¿Sony? ¿Sega? ¿Nintendo? Tú tienes la última palabra. Nosotros estamos aquí para escucharte y obedecer. Faltaría más.

El rincón del escéptico

Leyendo vuestra revista se entera uno de cosas la mar de divertidas. Por ejemplo, que el futuro de los juegos está en las partidas multijugador de Internet. Se supone que el jugador medio está harto de esas partidas solitarias en la intimidad de su sofá y que desea una experiencia competitiva, algo así como enfrentarse a 30 jugadores más en un desesperado combate por la supremacía. ¿Quedamos en que los modos de partida solitaria tienden a desaparecer y que la partidas en la Red (como decís vosotros) van a serlo todo en cuestión de pocos años?

Vaya tontería, no me creo nada. No sé que interés tiene superar los múltiples problemas de conexión con los juegos on-line sólo para liarte a tiros con el personaje de alguien que está a 6.000 km, comiendo palomitas y bebiendo Coca-Cola. Ningún *Quake* para internautas puede divertirme tanto como una partida a cuatro de *GoldenEye*, con tres amigos sentados en el mismo sofá que yo y tirándose de los pelos cuando consigo derrotarlos. Las partidas múltiples de Internet no te hacen sentir en ningún momento que estés jugando con otros seres humanos. No los tienes cerca para observar sus reacciones, no puedes bromear con ellos. Es exactamente igual que jugar contra adversarios guiados por tu PC o tu consola, sólo que mucho más difícil y más caro. Creo que este tipo de partidas tiene éxito en Estados Unidos porque allí las tarifas de llamada local son muy baratas y es fácil hacerse con un módem que garantice buen acceso y velocidad de movimientos una vez entras en el juego. Además, me imagino que el carácter absurdamente competitivo del americano medio, que prefiere ganar a compartir un buen rato con los amigos, debe ayudar bastante.

Para mí el marcador está muy claro: Modo multi-jugador convencional 1 Internet 0. Muchas gracias.

Flavio Estrada. Alcoba (Madrid)

No te vamos a negar que utilizas un argumento de peso: derrotar a un internauta anónimo nunca será tan divertido como pasarle la mano por la cara al tipo que se sienta a tu lado en el sofá. Pero no nos negarás que muchas veces el asiento de al lado está vacío. Las mejores compañías de diseño de software están trabajando hoy en día con la partida multi-jugador de Internet en mente, y eso ayudará a que poco a poco se vayan superando los problemas técnicos a los que aludes. Si aún así sigues echando de menos un poco de calor humano, siempre puedes recurrir a las videoconferencias, que dentro de muy poco serán una opción asequible y práctica.

Piratería de agua dulce

¡Hola, gente de TOP JUEGOS¡ Durante mucho tiempo he pensado en escribiros y hoy por fin me he decidido a hacerlo. Hace unos meses saqué todos mis ahorros y me compré una PlayStation. Vi que los juegos costaban entre siete y nueve nil pesetas y, la verdad, me pareció un timo. Desde entonces estoy enganchado a la piratería. Ya sé que es ilegal y todo eso, pero con los precios que se barajan hoy en día sólo puedo comprar juegos de la gama Platinum, o sea, cosas relativamente antiguas. Comprendo que otras personas no estén de acuerdo conmigo, pero para mí es la única solución, si quiero disfrutar de la Play sin matar a mi bolsillo, ésta es la respuesta.

P.S: Por favor, publicadme este artículo anónimamente, ya que a algunos puede no gustarles. ¡Ah, se me olvidaba¡ Seguid este camino, vuestra revista es genial.

Anónimo. Mahón (Baleares)

Me compraré la Dreamcast

Pensaba enviaros una lista de cuarenta razones para comprar la Dreamcast en cuanto aparezca en las tiendas, pero no quiero aburriros, muchas de las razones serían retóricas porque seguramente no hay tantas. Pero las que hay son de peso. Primero: La oferta de juegos. Vuestra quiniela del número pasado incluía títulos muy prometedores. No está nada mal para una línea de lanzamiento, basta con hacer memoria y recordar los primeros títulos de la N64 y la PlayStation. Segundo: El fracaso de Saturn. Sega es una compañía muy sólida, y seguro que ha aprendido mucho de una experiencia así. No creo que vuelva a pasarles. Tres: La calidad técnica. Ni la PSX 2 ni la Dolphin van a ser mejores que la Dreamcast. Eso parece casi seguro. Cuatro: Un verdadero aficionado debe intentar jugar en todos los soportes que pueda. Cinco: El precio es razonable, más considerando que incluye la conexión a Internet. Se me ocurrirían más razones, pero creo que con éstas es más que suficiente.

Iago Unzueta (Las Palmas)

Es un poco pronto para especular con las prestaciones técnicas de la Dolphin y la PSX 2, que todavía son proyectos muy perfilados pero todavía en una fase temprana de desarrollo. Por lo demás, las razones que apuntas nos parecen convincentes, especialmente la cuarta (aunque no todo buen aficionado puede permitirse el lujo de jugar a todo y en todos los soportes). ¿Te comprarás la Dreamcast? Nosotros también, y ni siquiera hemos necesitado plantearnos por qué.

¿Se cuelga WipEout 64?

Si es cierto que Nintendo es tan escrupulosa con sus controles de calidad, ¿qué les pasó con *WipEout 64*? Después de superar los tres primeros desafíos, la máquina se cuelga en la segunda carrera del cuarto nivel, mientras la pantalla te indica de forma algo confusa que hay algún tipo de problema pero que enseguida podrás continuar. Me puse en contacto con el servicio técnico de la compañía y me dijeron que es un problema de la versión PAL y que debía contactar con otra compañía.

Pues qué bien.

Vale, tal vez las tres cuartas partes de los juegos que se editan para la PSX son bastante mediocres, pero ninguno tiene problemas técnicos tan graves. A lo mejor es que Nintendo cada vez tiene más asumida la hegemonía mundial de Sony y está empezando a relajarse justo en el terreno en que siempre había marcado la diferencia: los controles de calidad.

Andreu Abarca. Barcelona

Hace poco recibimos un e-mail de un lector que había tenido el mismo problema con *WipEout 64*. Nos lo explicas de manera un tanto confusa, así que no nos hacemos una idea exacta de lo que en realidad pasa (¿tal vez compraste una copia de importación?). En cualquier caso, un patinazo técnico es algo grave (más considerando lo caros que son los juegos) pero no es argumento suficiente para poner en entredicho el prestigio de una compañía como Nintendo, que se ha ganado a pulso la alta consideración que sus juegos tienen entre los aficionados. Y ya que hablamos de un título de la serie *WipEout*, puedes dar por seguro que *WipEout 3* para PlayStation, de inminente aparición, va a ser uno de los juegos del año y un casi seguro candidato a la categoría de clásico. Ya lo verás.

Clonación o victoria

¿De verdad creéis que lo la PSX 2 va a ofrecernos más de lo mismo? ¿Asistiremos a un desfile de Laras, Residents y FIFAS? Porque si es así estamos ante una clonación de juegos con mejoras en los gráficos y el sonido y muy poco más. Cada vez me sorprende más ver que las series estrella de la PlayStation venden tanto. No entiendo cómo la gente los compra. Se dejan deslumbrar por la publicidad y las licencias y olvidan títulos mucho más creativos y con jugabilidad más alta. Aún así, no quiero que penséis que deseo que la PSX 2 fracase. Espero que le vaya muy bien, pero no tanto como para imponer un monopolio que obligue a los aficionados a pasarse unos cuantos años consumiendo más de lo mismo. Espero que la Dolphin y la Dreamcast triunfen y planten cara a Sony, sólo nos faltaba una dictadura en el mundo de los videojuegos.

Miguel González Lekieffre.
Santa Fe (Granada)

No somos futurólogos, pero lo más probable es que la PSX 2 sea un enorme éxito, con un puñado de títulos de primerísimo nivel y unos cuantos más (seguro que muchos) de relleno. Es improbable que se llegue a una situación de monopolio absoluto, al menos a corto plazo, pero la hegemonía de Sony va a ser muy difícil de cuestionar. Eso no quiere decir que la PSX 2 vaya a abocarnos a un abismo de mediocridad y cicatería comercial, al contrario, un nuevo soporte es siempre un estímulo adicional para la creatividad de los desarrolladores y ni a Sony ni a las principales compañías que trabajan preferentemente para la actual Play les faltan buenos títulos en su catálogo.

LA CARTA DEL MES

En defensa de la Dreamcast

He acabado de leerme el número 5 de vuestra revista y creo que es el mejor desde que salís al mercado. Pero si os escribo no es para felicitaros, sino para deciros que me parece muy injusto el trato que le estáis dando a la Dreamcast. Sé que se hace difícil creer en Sega, incluso ellos mismos se han dado cuenta y por eso ha habido tantos cambios en la directiva. Pero la Sega de Dreamcast no es la misma que la de Saturn.
Vuestro reportaje sobre la Dreamcast era en realidad una apología de la PSX 2. Tal vez es la última oportunidad de Sega de hacer algo grande en el mundo de las consolas y parece que vuestra posición sea hacer todo lo posible porque se vaya al garete. ¿Cómo os atrevéis a escribir algo como lo siguiente?: "¿Estabas a punto de gastarte tus ahorros en una Dreamcast? Adelante, tal vez eso te convierta en un precursor (...). La gente dirá de ti: "Fijaos en ese tipo, todos apostaban por la PSX 2, incluso los redactores de Top Juegos, pero él creyó en la Dreamcast... y tenía razón." Cosas más raras se han visto."
Muy irónico, ¿no? No sé cómo podéis hablar así de una consola que todavía no ha aparecido en Europa. Además, sois la única revista de las que leo que decís que Dreamcast no está funcionando. Según tengo entendido, había vendido 880.000 unidades en febrero e iba a superar el millón en marzo. Estos datos la convierten en la consola que mejor se ha vendido en sus primeros meses, por encima de la PSX y la Saturn. Es verdad que el salto cualitativo que supone la Dreamcast no es tan grande como el de la Saturn, la N64 y la PSX en su día, pero después de la Dreamcast, la PSX 2 y la Dolphin de Nintendo sólo van a ser un paso adelante pequeño e insuficiente. Las imágenes que he podido ver de la PSX no son mejores que las de la Dreamcast. La única excepción es la escena del baile de *Final Fantasy VIII*, pero no es jugable, porque nadie podría jugar con una cámara tan cercana y tanto zoom y cambio de ángulo.

Iván Santisteban.
Montornès del Vallès (Barcelona)

Comprendemos que el tono de la frase que citas te pareciese desconsiderado o incluso ofensivo. De todas maneras, no deja de ser una reflexión en clave de humor que, además, queda muy suavizada por el contexto en que aparece. No tenemos una postura en absoluto contraria a la Dreamcast. De hecho, en el número pasado publicamos (a parte de la frase que tanto te ha molestado) un extenso artículo en el que elogiábamos los esfuerzos de Sega para convertir en todo un acontecimiento la salida al mercado de la consola. Dreamcast no ha alcanzado en Japón el volumen de ventas previsto por la compañía, pero aún así las cifras han sido bastante buenas, como tú muy bien indicas. Más que de fracaso relativo, sería apropiado hablar de un éxito ligeramente inferior al esperado. En cualquier caso (y dado que, en efecto, la diferencia entre las prestaciones de una y otra consola no van a ser muy determinantes), la gran baza de la Dreamcast con respecto a la PSX 2 es que parte con un año de ventaja, tiempo suficiente para hacerse con un buen catálogo de juegos. Desde aquí les deseamos suerte, porque sin duda la merecen.

ANÁLISIS

Nintendo ataca de nuevo con noticias de una superconsola de 128 bits.

La PSX 2 encontrará una feroz competencia cuando salga al mercado

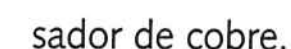
Muy felices se las prometía Sony tras el anuncio de la PlayStation 2. El gigante japonés había hecho los deberes, y ya se preparaba para disfrutar de unos cuantos años más de plácida hegemonía. Pero esta vez la competencia está decidida a morir con las botas puestas. Tras mucho tiempo ganando batalla tras batalla (y no sólo a costa de Sega) sin esfuerzo aparente, Sony va a tener que echar el resto, porque la Dreamcast ya casi es una realidad y la Dolphin de Nintendo va muy pero que muy en serio.

Ya os comentábamos el mes pasado que un día antes de la inauguración oficial de la E3, el jefe de Nintendo América, Howard Lincoln, anunció que él relevo de la N64 ya es un proyecto muy avanzado. Por supuesto, hizo algo más que confirmar su existencia. Habló de sus increíbles especificaciones y se jactó de que la consola –cuyo nombre provisional es Dolphin, *delfín*—«iguala o excede cualquier cosa que nuestros amigos de Sony puedan hacer con la PlayStation 2».

La Dolphin utilizará tecnología DVD, igual que la PlayStation 2 de Sony, que está colaborando con técnicos de Toshiba para crear el soporte informático que necesitará la nueva consola. Del mismo modo, Nintendo trabaja con Panasonic para desarrollar su tecnología.

De todos modos, a pesar de que Nintendo ha decidido prescindir de los cartuchos, su marca distintiva desde hace ya catorce años, el hecho de que la nueva máquina utilice el DVD no fue la mayor noticia del día. Lo fue la confirmación de que la compañía también trabajaba con IBM e iba a utilizar su asombroso procesador Gekko, el primer micro-procesador de cobre.

Nintendo dio pistas sobre por dónde irá el esperado proyecto Dolphin



La mayoría de los procesadores, incluyendo los que hay en tu N64 y tu PlayStation, están hechos de aluminio. Lo bueno del cobre es que es un mejor y más rápido conductor de la electricidad. Esto significa que el ordenador puede procesar la información a una velocidad mucho mayor. ¿Te imaginas con qué facilidad podrá manejar los gráficos? En juegos como *Turok 2*, la N64 se las vio y se las deseó para poder mostrarte a varios enemigos en la pantalla y mantener la velocidad del juego. Con la Dolphin, podrás tener a una pila de ene-



■ La E3 demostró que a la N64 aún le queda mucha vida. Las novedades para este próximo semestre le garantizan salud de hierro.

migos en pantalla, conservar la velocidad y tener unos gráficos superdetallados al mismo tiempo.

En el comunicado, era obvio que esto del cobre y la velocidad era lo que más emocionaba en Nintendo. En su anuncio de un par de meses antes, Sony había dicho que su intención era utilizar procesadores de cobre, pero que no sabía aún cómo iban a hacerlo en realidad. Nintendo, gracias a su acuerdo super-millonario con IBM, ya lo ha conseguido.

Pese a que la tecnología es, indudablemente, importantísima, la clave reside en los juegos, como ha podido experimentar en el pasado Nintendo en su lucha contra Sony y la PlayStation. El lanzamiento de la Nintendo 64 fue impecable e increíble. Muchos de los juegos también lo eran, *Mario 64*, *Pilotwings*, *Shadows of the Empire*... ¡Vaya títulos! El problema fue que no contaron con el suficiente apoyo de la *tercera parte* (desarrolladores, editores...). Esta primavera, tan sólo se han lanzado cinco juegos Nintendo 64 (y cuatro de ellos son más bien mediocres). Es cierto, Nintendo suele ofrecer calidad. Pero con cuentagotas.

El hecho de que Nintendo volviese a inclinarse por los cartuchos en su consola de 64 bits no ayudó, por supuesto. Debido al relativamente alto coste de producción de un

El delfín de Nintendo tardará un año en llegar a las tiendas

juego en cartucho, el descalabro económico potencial si éste fracasa es mucho más alto que si el mismo juego se presenta en soporte CD. Mientras que un CD cuesta dos duros (casi literalmente), un cartucho llega casi a las quinientas pesetas. Vamos, que si un juego no es número uno, fracasa, se hunde, y con él la compañía desarrolladora que haya detrás.

Es decir, que la decisión de Nintendo de adoptar la tecnología DVD ha sido un paso en la dirección adecuada. Como los CDs, los DVDs son más baratos que los cartuchos y, además, ofrecen una capacidad de almacenamiento casi treinta veces mayor. Es decir, que las compañías pueden ir a muerte en el desarrollo de sus juegos. Este movimiento puede incluso animar a compañías como Capcom, Namco o Square, que hasta ahora han trabajado en exclusiva para la PlayStation, a empezar a colaborar con Nintendo. Capcom, por ejemplo, apenas ha trabajado con Nintendo desde los días de la SNES y ahora apenas se atreven con la conversión de *Resident Evil 2*.

Aparte de volver a contar con el apoyo de estas grandes empresas, Nintendo podría dar cobijo a un montón de nuevos y desconocidos desarrolladores que ahora no pueden afrontar los gastos que supone producir un juego para la Nintendo 64. Una de las mejores cosas de la Dolphin es que será capaz de reproducir películas en DVD. Esto es algo que seguramente entusiasma a los desarrolladores que gustan de trabajar a gran escala, como Miyamoto. De hecho, este maestro de desarrolladores ya ha dicho en alguna ocasión que su sueño era que *Zelda* fuese como una película. Con la Dolphin puede tener esa oportunidad.

El anuncio está hecho, las piezas colocadas, Sony inquieta, aunque no lo reconozcan. Y es muy probable que no oigamos nada de la Dolphin en mucho tiempo. Por el momento, como Howard Lincoln explicó, Nintendo tiene que concentrarse en la Nintendo 64. Y con juegos como *Perfect Dark*, *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini*, el próximo *Turok* y *Shadowman* en camino, ésta parece ser la decisión lógica.

LOS JUEGOS VIENEN

Cuatro compañías están ya trabajando en videojuegos para la Dolphin.

■ Parece increíble, pero kits de desarrollo de la Dolphin ya han sido enviados a cuatro afortunadas compañías. Una de ellas es Rare, que ha demostrado de sobras ser la joya de la corona Nintendo con juegos como *GoldenEye* o los esperados *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* o Donkey Kong 64. De las otras tres puede que no hayas oído hablar mucho.

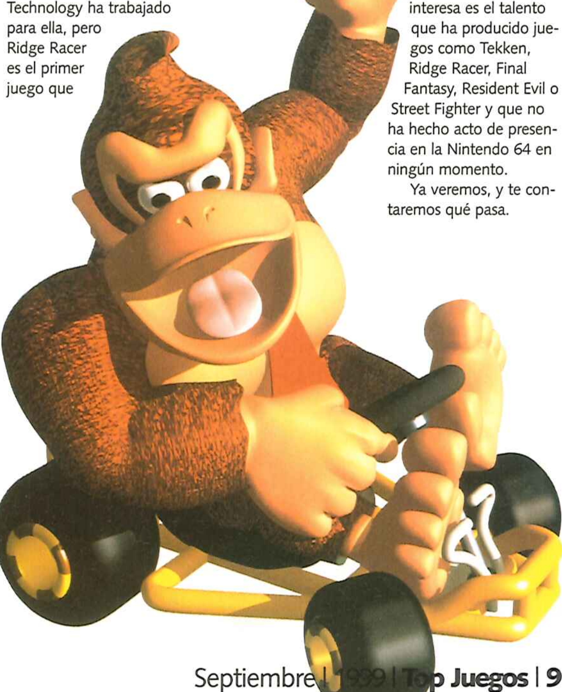
La primera es Software Technology Group, que es de Nintendo América y está ahora mismo enfrascada en Ridge Racer 64. Durante gran parte del tiempo que la N64 lleva en la calle, Software Technology ha trabajado para ella, pero Ridge Racer es el primer juego que desarrollan desde el principio. La Dolphin debería ser su gran oportunidad para triunfar a lo grande.

La siguiente empresa es poco conocida, pero ha generado expectativas. Se llama Retro Studios y es australiana. Aún ha de presentar algo para la N64, pero ya tiene su kit Dolphin. ¿La razón? Nintendo América es propietaria de una parte de sus acciones.

La última es Left Field, responsable del entretenido NBA Courtside, un buen simulador de baloncesto. Esto quiere decir que, al menos en Estados Unidos, la N64 comprará licencias NBA, NHL y NFL (es decir, baloncesto, hockey y fútbol americanos).

Por supuesto, Nintendo Japón y, sobre todo, el magistral autor de Zelda 64, Shigeru Miyamoto, también tiene su kit... Lo mismo que Acclaim, responsable de los dos Turok y de Shadowman. De todos modos, Nintendo no escatimará esfuerzos para conseguir la colaboración de desarrolladores que han trabajado para la PlayStation. Core, quizá, una vez que su contrato Tomb Raider con Sony expire el año que viene; pero lo que más les interesa es el talento que ha producido juegos como Tekken, Ridge Racer, Final Fantasy, Resident Evil o Street Fighter y que no ha hecho acto de presencia en la Nintendo 64 en ningún momento.

Ya veremos, y te contaremos qué pasa.



NOVEDAD

El pueblo al poder

¿Culebrón virtual? Los creadores de Sim City producen un juego de estética televisiva

Uno de los proyectos para videojuegos más emocionantes de los últimos meses es *Los Sims,* una ingeniosa secuela del imperio de *SimCity* creada por Will Wright y Maxis. Mezclando el todopoderoso sistema de control del juego original con el concepto de mascota virtual tipo Tamagotchi, el equipo ha diseñado lo que parece ser el primer culebrón en versión videojuego.

Te metes en la piel de un joven urbano, un individuo al que deberás dotando de personalidad y estilo de vida propio. Cómprale ropa para que esté a la moda, encuéntrale trabajo, márcale objetivos humanos y profesionales y diversiones para su tiempo libre. Luego sigue hasta desarrollar una comunidad llena de pequeños seres que hacen nuevas amistades, dan fiestas, se citan, se casan y hasta tienen hijos. Las imágenes de que disponemos nos muestran una alegre comunidad de jóvenes adictos a las hamburguesas que hacen fiestas privadas y pasan sus tardes viendo la tele en sofás con estampado de cebra. Pero esto no tiene porqué ser así, tus criaturas llevarán el tipo de vida que tú elijas para ellos. El plan es que crees una comunidad llena de vida y en perfecta armonía, y no un ghetto de amargados.

La interfaz es parecida a la de los primeros juegos de Maxis y promete ser de gran atractivo. Ciertamente, el concepto que entraña *Los Sims*, original y caprichoso, debería ser la garantía de un gran paso hacia una fuerte tendencia, incitando a los psicólogos de hoy en día a emprender investigaciones sobre el tema como medio de exploración del comportamiento humano. Pero todo esto ocurrirá en el futuro, *Los Sims*, disponible sólo para PC, no estará a la venta hasta bien entrado el 2000. **A**









■ Masaje erótico en la cocina, partida de billar o fiesta privada con la nevera atiborrada de cervezas. Un día normal en las vida de los personajes de este culebrón interactivo

¿UN JUEGO DE NIÑOS?



Speed Freaks.
Prepárate para la carrera de karts definitiva.





Speed Freaks
Los locos de los karts

Supongamos, que es mucho suponer, que un niño puede manejar fácilmente un kart.
Eso no significa, necesariamente, que tú puedas manejar fácilmente al niño que fácilmente maneja un kart.
Y menos cuando cada dos por tres, que son seis, otros niños, que también manejan fácilmente un kart, te fríen a bombazos, descargas eléctricas, balazos y hasta patadas en las espinillas.
Speed Freaks. Que no te pase nada.

1 a 4 Jugadores | Tarjeta de Memoria 1 bloque | Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores | DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



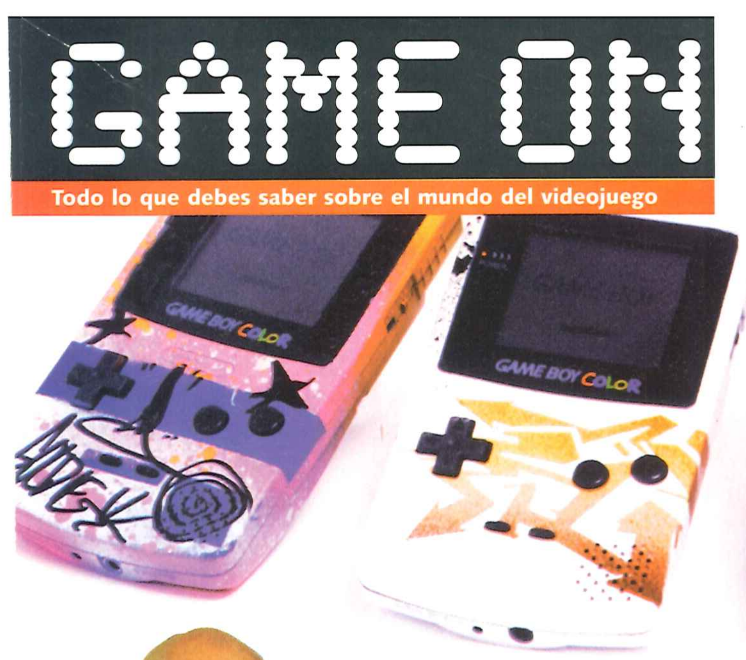
PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/speedfreaks

TBWA

GAME ON

Todo lo que debes saber sobre el mundo del videojuego





COSMÉTICA

Game Boys se maquilla

Artistas y los diseñadores disfrazan la consola portátil / Todo por una buena causa

La mini-consola de Nintendo ha sido bañada en modernidad y color por un grupo de artistas y diseñadores británicos. El resultado de su trabajo se subastará en el Reino Unido con fines benéficos.

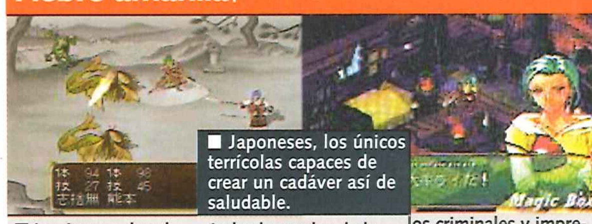
Goldie, uno de los reyes de la música de baile y antiguo héroe del grafitti en su ciudad natal, Wolverhampton, ha pintado su consola de color naranja, rematándola con una firma gráfica. Dos grafiteros norteamericanos de prestigio, Slash y Futura (el portadista de Mo'Wax), también han contribuído con sus diseños.

Peter Fowler, famoso por su trabajo para las cubiertas de los álbumes de los Super Furry Animals y por una controvertida campaña publicitaria de para la empresa Fabergé, añadió un par de desconcertantes antenas a su creación. Los diseños más extraños para estas Game Boy han sido los creados por el artista japonés Noki, y el diseñador rebelde Pablo Chappell, que por lo visto le ha colocado unas esposas a la consola (¿se tratará de un inteligente alegato contra el poder esclavizador de las tecnologías recreativas? No estamos del todo seguros.)

Estos oscuros objetos del deseo pueden contemplarse en el escaparate de Hit&Run, una tienda de moda situada en el barrio londinense del Soho. Si tenéis pensado hacer un viajecillo a Inglaterra, podéis aprovechar para pasaros por este establecimiento y hacer una oferta para la subasta pública de estas originales consolas. Si no, siempre os queda la Red. Podéis hacer una oferta en la dirección electrónica http://www.dancesite.com/. Todas las ganancias se destinarán a un hogar de acogida de niños huérfanos.

■ Arriba: Goldie. A la derecha: La supuesta alegoría libertaria de Pablo Chapppell.

Fiebre amarilla | Cosas que sólo pasan en Japón



■ Japoneses, los únicos terrícolas capaces de crear un cadáver así de saludable.

■ Los juegos de rol arrasan en Japón. Pocas cosas gustan más al japonés medio que las historias de elfos, magos, clérigos y guerreros. Si además el reparto incluye a los ancestros medievales de Godzila, adolescentes con problemas de identidad y cabras encantadas, el éxito puede ser apoteósico. Por supuesto, no faltan RPG que desafían todas las reglas de la lógica. Por ejemplo, *Exceed My Corpse*, una mezcla de batalla y juego de citas.

Por lo visto, el atractivo de sus personajes femeninos es el secreto del éxito de *Melty Lancer: the Third Planet*, la continuación de una popular serie para PlayStation creada por Konami. Eres un poli del espacio, armado con (no es broma) una gruesa lanza retráctil con la que aterrorizas a los criminales y impresionas a las chicas. La otra novedad destacada en el género de los RPG grotescos es *The Story of Frog*, de Soft. Yup, el héroe de esta peculiar aventura debe descubrir cuál es la causa de la maldición que lo condenó eternamente, de no ser así, retornará a su previa forma de termita voladora y devoradora. Yup, eres un buen tipo, comprendemos tu dolor y estamos contigo.



■ Con GTA2 no podrá pararte ni el barbudo de la foto.

LLAMAD A LA BOFIA

Conducción temraria de alto nivel

Primera etapa en la carrera criminal de Grand Theft Auto 2.

El público sediento de sangre ya pide a gritos más emociones ilegales sobre ruedas, lo que hace de *Grand Theft Auto 2* uno de los videojuegos más esperados de este año. El estilo retro que impregnaba el sistema del juego original se ha mantenido, pero el diseño del escenario ha sido renovado para crear un ambiente más amenazador.

GTA 2 ya no tiene una estética de dibujo animado como ocurría con su predecesor. Ahora da más libertad al jugador y permite una interacción total con el entorno y los habitantes de la ciudad. Se acabó la delincuencia solitaria, ahoras puedes unirte a bandas de motorizados truhanes, incluídos los psicóticos Rednecks y la muy bien pertrechada mafia rusa. Hasta puedes formar tu propia banda de facinerosos. Para combatir esta brutal proliferación de crimen organizado, las calles no solamente son patrulladas por polis normales y corrientes, sino también por el FBI, fuerzas blindadas y helicópteros.

Con vistas al lanzamiento de *GTA 2* en octubre, el creador norteamericano Rockstar contrató a un equipo profesional del mundo del cine para crear el tráiler promocional. El corto fue filmado en las calles de Nueva York y muestra algunas de las situaciones más extremas que se pueden encontrar en el juego, desde una víctima golpeada hasta la muerte con un martillo a un Hare-Krishna alcanzado en un tiroteo desde un coche.

La banda sonora de juego y trailer ha sido compuesta por Flytronix y otros artistas del sello de drum n' bass Moving Shadow. Seguro que va a crear polémica en los sectores más moralistas, y el caso y es que cadenas informativas como la MTV y Channel 4 ya han pedido los derechos de exhibición de este corto.Por si las moscas.

ENCAMINO | Algunos de los juegos que entusiasmaron en la Electronic Entertainment Expo de 1999.

¿En tres meses?

C&C: Tiberian Sun

■ PC ■ Westwood/EA

Espléndido para vosotros, que tenéis un PC. Es el momento de empezar a dar saltos de alegría porque al fin aparece la largamente esperada secuela del mítico Command&Conquer.

¿En seis?



Tony Hawk's Skateboarding

■ PlayStation

■ Neversoft/Activision

Después de una oleada de títulos de bajísima calidad con el skateboarding como pretexto, éste puede ser el título que de en el clavo.



Crash Team Racing

■ PlayStation

■ Naughty Dog/Sony

El marsupial diabólico consigue una poderosa máquina de carreras que pasa la mano por la cara a Mario Kart. ¿Qué más da si es una burla o no?



Vampire: the Masquerade

■ PC ■ Nihilistic Software/Activision

Toma nota: el popular juego de estrategia en tiempo real aparece en formato PC en una asombrosa versión tridimensionaL. Horripilante, tenebroso y sediento de sangre.

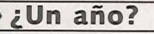


Gran Turismo 2

■ PlayStation

■ Polyphony Digital/ Sony

Buenas y malas noticias sobre este juego. Las buenas: es soberbio. Las malas: se va a retrasar su salida al mercado.



¿Un año?



Freelancer

■ PC ■ Digital Anvil/ Microsoft

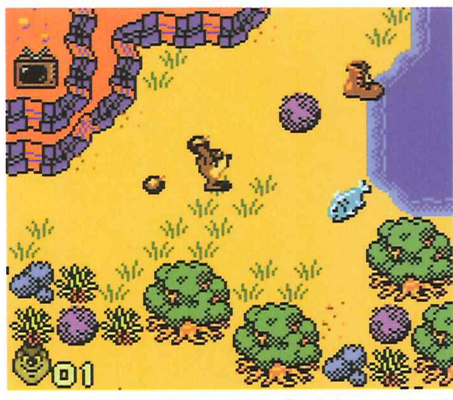
■ Para el verano del 2000

Nada que ver con viajes sin tripulación, Chris Roberts, alias "Wing Commander", a punto de volver a triunfar con una saga épica ambientada en el más exterior de los espacios.

NOVEDADES

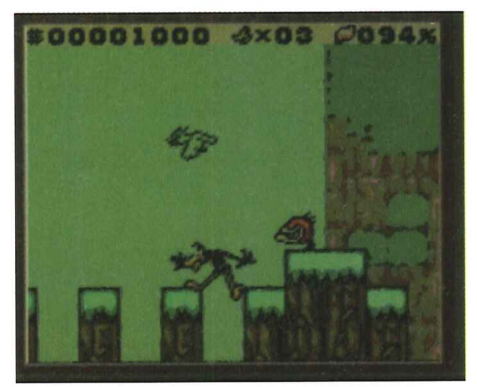
El pato y el demonio, de picnic en la Game Boy

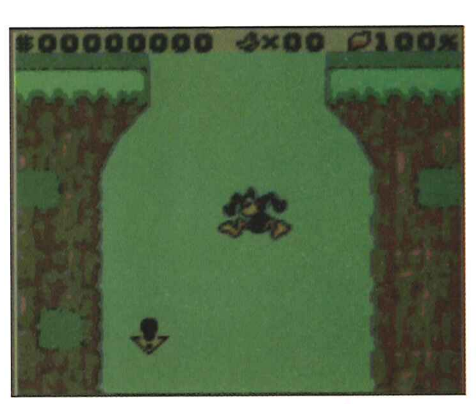
Infogrames ha anunciado dos nuevos títulos en su línea de adaptación de clásicos del dibujo animado. Se trata de *Daffy Duck* (El pato Lucas) y *Tazmanian Devil Rush* (El demonio de Tasmania), dos juegos basados en populares personajes de la Warner Bros que debutarán en la mini de Nintendo el próximo mes de octubre. Tanto las aventuras del pato deslenguado y travieso como las del entrañablemente feroz Taz son juegos de plataforma llenos de vivacidad y colorido, que utilizan los 56 colores de la pantalla e incorporan un laberíntico diseño de niveles, como no podía ser menos en un juego Game Boy Color última generación. Con este par de títulos, que se unen a éxitos indiscutibles como Conker Pocket Tales o el impagable Super Mario Bros DX, la portátil en color parece estar atravesando una auténtica edad de hora.





■ Impertinente, gruñón y obstinado. Así es nuestro Taz.





■ ¿Un plataformas del pato Lucas para Game Boy? Parece una idea estupenda.

ACCESORIOS

¿CD en pésimo estado? Ningún problema, ponte en manos de Skip Doctor

Personal-cd presenta en España un nuevo producto que puede ser muy útil a los aficionados a la música y usuarios de PC y PlayStation. Se trata de Skip Doctor, un reparador de cedés fabricado por la compañía norteamicana Digital Innovations y considerado por la prensa especializada uno de los mejores accesorios de hardware que han aparecido este año en Estados Unidos. Su funcionamiento es muy sencillo, se sitúa sobre la superficie de un CD dañado y, con ayuda de un líquido especial incluido en el pak, lo nivela y hace desaparecer los arañazos. Así pues, por sólo 10.900 pesetas, podrás disponer de un práctico accesorio hasta ahora reservado a ámbitos profesionales.



MARCHA ATRÁS

No habrá Racer en la PlayStation

Anakin Skywalker se va a mantener alejado de las pistas de carreras de Sony. El pequeño Buda de *La amenaza fantasma* **seguirá corriendo para la N64 y PC, pero su conversión a nuevos sistemas ha sido paralizada.**

Lucas Arts ha tomado esta decisión después de evaluar escrupulosamente los pros y los contras. La compañía centrará sus esfuerzos en desarrollar para PlayStation nuevos juegos basados en el *Episodio 1* de *Star Wars*, y ya tiene en mente varios proyectos para las consolas de nueva generación. La buena noticia del próximo otoño puede ser la aparición de un juego para Dreamcast con licencia *Star Wars*.

Fuentes de Lucas Arts han confirmado que los retrasos en el proceso de conversión de *Racer* han acabado de decidirles a paralizar la edición del juego. La excelente versión N64 ya lleva bastante tiempo en el mercado y la de PC ha recibido críticas más bien tibias, así que la compañía americana ha pensado que no tenía mucho sentido seguir trabajando en un proyecto difícil desde un punto de vista técnico para acabar editando con varios meses de retraso un producto que seguramente no hubiese sido del todo satisfactorio. Según explican, en su decisión han influido tanto la voluntad de mantener un alto nivel de auto-exigencia como los compromisos adquiridos por la compañía para trabajar en nuevos soportes. Lucas Arts había llegado a un acuerdo con Nintendo para darle prioridad y algo de tiempo de ventaja a la versión N64 de *Racer*, asegurando así el éxito del juego.

Así pues, los propietarios de la Play deberán conformarse con la aventura gráfica basada en la película y se quedan sin el simulador futurista más esperado del año. Sony espera verse compensada a medio plazo por la edición de un título estrella de *Star Wars* para la PSX 2, algo con lo que también cuenta el Proyecto Dolphin de Nintendo. Aún así, sería precipitado descartar nuevos títulos sobre el *Episodio 1* en las actuales consolas, más teniendo en cuenta que la película (pese a las críticas más bien negativas) está teniendo el éxito esperado.



■ Los usuarios de la PSX también padecen amenazas fantasma, pero se quedan sin carrera de cuádrigas.

La pasarela virtual

¿Cobrar por ir vestido como los protagonistas de un juego? Eso sólo pasa en Estados Unidos



UNA DE MODELOS

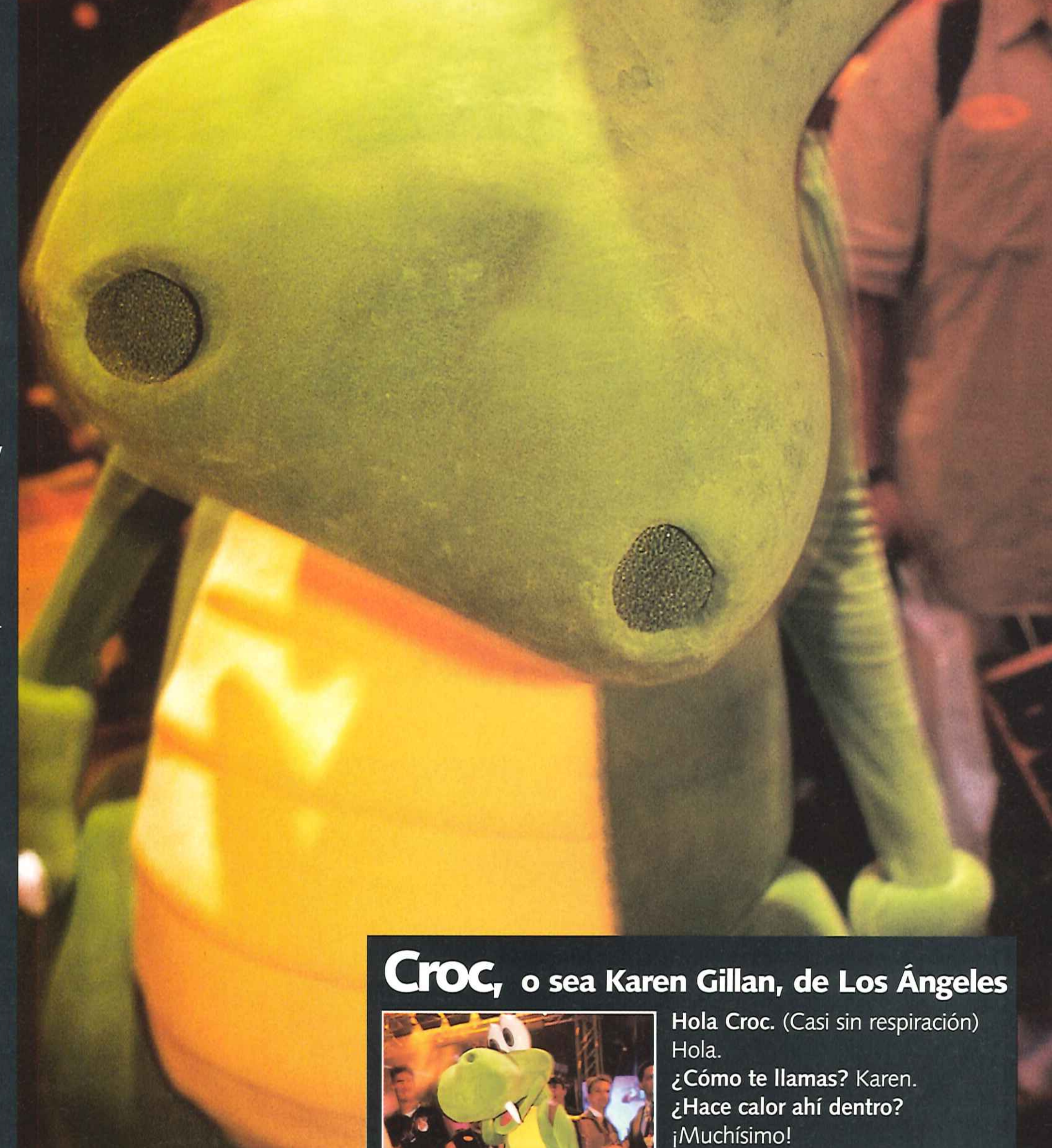
La Exposición del Entretenimiento Electrónico 1999,

Los Angeles, California, USA

La Exposición del Entretenimiento Electrónico (también conocida como E3) es la mayor feria comercial del año dentro de la industria de los videojuegos. La E3 celebrada en Los Ángeles el pasado mes de mayo reunió a más de 55000 personas entre importantes hombres de negocios, diseñadores de juegos millonarios, expertos programadores, depravados testadores de juegos, y ávidos periodistas de más de 70 países. Todo en un espacio de exhibición del tamaño de 14 Jumbos. Con 1900 juegos nuevos en exhibición, algunos expositores hicieron lo posible y lo imposible para ganarse la atención de los visitantes. Por ejemplo, contrataron los servicios de esta banda de... muchachos y muchachas.

Los datos

- Acto: **E3**
- Lugar: **Centro de convenciones de Los Ángeles, California**
- Y eso está en: **El hogar de los bravos y la tierra de los libres, ignorante.**
- Cuándo: **Del 13 al 15 de mayo de 1999.**
- Superficie del recinto: **14 Jumbos (según lo que dijo la prensa).**
- Juegos: **Más de 1900 títulos nuevos en exhibición.**
- Precio: **Gratis, pero sólo si "estás en el negocio".**
- Diversión: **A tope, te lo aseguramos.**



Croc, o sea Karen Gillan, de Los Ángeles

Hola Croc. (Casi sin respiración) Hola.
¿Cómo te llamas? Karen.
¿Hace calor ahí dentro? ¡Muchísimo!
¿Te lo estás pasando bien? ¡No!
¿Te fastidia hacer este trabajo? ¡No te imaginas cuánto!
Entonces ¿por qué lo haces? ¿Qué te parece por trescientos cincuenta dólares al día?



El guerrero Kesmai
(o sea Linda Lee, de San Diego)

¿Y tú quien eres?
Soy el guerrero (dice algo ininteligible).
¿El guerrero qué? ¿Cómo lo deletreas?
K-E-S-A-I, el guerrero Kes..., no, ¡espera!, K-E-S-M-A-I. El guerrero Kesmai. Eso es, perdona.
¿Y qué hace el guerrero Kesmai?
Salgo en un juego de peleas y mi personaje es, bueno, ya sabes, un guerrero... Lucha y eso... (se ríe).
¿Tienes algún poder especial que debamos conocer?
Tengo esta espada. Y creo que tengo poderes mágicos. Y, mmm..., soy muy poderosa (se exprime las neuronas). ¡Y también soy muy flexible! Puedo hacer piruetas y todo eso.
Y, en tu lucha ¿ con qué causa estás comprometida?
Ah, bueno, pues me imagino que con una muy importante. Sé que lucho contra muchos individuos malvados. Les atizo con mi espada hasta que les despedazo y se caen a trozos.
¡Caray! ¿Y nunca desfalleces?
Bueno, a veces me despeino un poco,...
¿Cómo? Tú no eres el guerrero Kesmai, ¿a que no?
Vale, me habéis pillado. Me llamo Linda Lee, vengo de San Diego y soy modelo.
Oye, esa espada parece bastante afilada...
Sí, me han hecho poner cinta adhesiva en los cantos. Ayer casi le saco el ojo a una persona.
Bueno, gracias. Adiós.



La pasarela virtual

E3, Los Angeles, California, EEUU

"Mi misión es ayudar a los de Simon & Schuster a presentar su nuevo juego".

Commander Azaar

(delegado del imperio Klingon, en el espacio exterior)

¿Quién eres? (Con voz profunda) Soy el subcomandante en jefe de una de las brigadas de la nación Klingon. Mi misión es ayudar a los de Simon & Schuster a presentar al público su nuevo juego, *The Fallen*.

No parece una misión demasiado interesante para un Klingon.
Estoy aquí como castigo.

¿Qué has hecho para merecer este castigo?
Tuve un problemilla con Tribbles, pero prefiero no hablar de ello.

¿Cual es tu verdadero nombre?
Ya te lo he dicho, soy el capitán Azaar, del imperio Kling...

No, no, tu nombre de verdad.
Soy el capitán Azaa...

Oye, eres muy alto.
Mido más de dos de vuestros metros terrestres.

Realmente eres un peso pesado. Adiós

Maboo

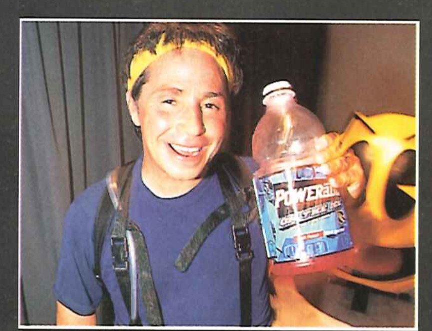
Melissa para los amigos, de Pasadena.

Estás fantástica. ¿Quién eres?
Soy Maboo. Soy un personaje de Jade Cocoon, un juego de Crave Entertainment.
¿Tienes poderes especiales?
Sí, claro... (silencio).
Pero no sabes cuáles son...
Pues no, no sé exactamente cuáles son. Eh, pero Jade Cocoon es un gran juego. Yo he jugado. (Sonríe, radiante).
¿Juegas en casa?
¡Claro que sí! Me encanta Bust-A-Move.
¿Qué estrategia utilizas?
Pongo todas las... (se da cuenta de lo que va a decir) pelotitas de colores en línea.
(Cambio de tema) La ropa que llevas no parece muy confortable.
No está tan mal, aunque los zapatos que llevo son los míos. Ah, por cierto, las tetas también son mías.
(¡Empieza a botar arriba y abajo!) (Empezamos a temblar) Bueno, caramba... ¡Enhorabuena!
Todo lo que tengo es natural y estoy encantada de ser como soy.
Nosotros también. (Suspiro).

Pac-Man

(también conocido como Michael Mañios, de Los Ángeles)

Pareces muy acalorado.
Lo estoy. Con este traje y haciendo ocho actuaciones de 45 minutos cada una sudo tanto que pierdo casi 2,5 kilos diarios.
Debes estar en forma.
Sí, lo estoy, es mi trabajo. Soy actor y especialista.
O sea, que no siempre eres Pac-Man.
No, esto es sólo un trabajo esporádico.
¿En qué series de televisión has trabajado?
Home Improvement, The Nanny,... acabo de trabajar en Soldier, con Kurt Russell.
¿Cómo empezaste tu carrera?
Mi gran oportunidad fue conseguir el trabajo de Mickey Mouse en Disneylandia. Allí, después de un par de años conseguí ascender y me dieron el papel de Pinocho.
Y ahora eres Pac-Man.
Sí, ahora soy Pac-Man.
¡Vaya! ¡Qué carrerón!.



La pasarela virtual

E3, Los Angeles, California, EEUU

Suzie & Crash

(en la vida real Singer, de Los Ángeles).

¿Qué tal, Suzie?
Mira, aquí estoy con Crash Blandi-Blub, el que está en la pantalla,...
¿Has dicho "Blandi-Blub"?
No, ¿qué dices? Yo no he dicho eso. En fin, yo tengo un micrófono y los dos, Crash y yo, hablamos con la gente que pasa por aquí.
¿ Cómo va, Crash? ¿Te lo estás pasando bien?
¡Ni te lo imaginas! ¡Mi camerino está al lado del de Lara Croft! ¡Hey,hey,hey! ¡Woo-hoo! ¡Hubba hubba! (Guiña el ojo).
Suzie, ¿crees que hablar con un descerebrado como Bandicoot es la mejor manera que tiene una chica como tú de ganarse la vida?
Mira, déjame decirte sólo una cosa: Sony tiene un montón de pasta. ¿A que no necesitas más explicaciones?



La Chica de La semana de los juegos.

También conocida como Elisa, de Los Angeles

Así que estás aquí como...
¡La Chica de "La semana de los juegos". Pero en realidad me llamo Elisa y trabajo esporádicamente como reclamo publicitario.
¡Caray! ¿Y quién eras la semana pasada?
Estuve en Las Vegas, en una feria de ferretería.
¿En una feria de ferretería? ¿ De tornillos, roscas...?
Sí, sí. Fue increíble. Se acercaron varios tarados a decirme: " Je, je ¿necesitas que te aprieten los tornillos, eh?
Auch! ¡Qué desagradables! ¿Y qué haces en tu nuevo papel?
Paseo por la feria y a las 4.30 de la tarde la primera persona que veo con la insignia de la "La semana de los juegos" gana ¡500 dólares!
(Reacciona) ¿Tienes alguna insignia?
Claro, aquí tienes.
Y, esto, ¿dónde estarás esta tarde sobre las 4.29?
No te lo voy a decir.
Bueno, entonces, ¿podemos seguirte?
No.
¡Venga!
(Se empieza a enfadar) ¡No!
¡Nos lo podemos repartir! ¡250 para cada uno!
(El fotógrafo da un codazo al entrevistador) ¿Y yo qué?
(Cabreado) Tú no cuentas.
(Se desata la batalla. La chica se aleja, con una mueca de desaprobación).
¡Mierda!



"¿Queréis una foto con el trasero al aire? ¡No hay problema!."

El planeta de los Simios
(Tiffany, Miriam y Mitchell, de Los Ángeles)

Estáis metidos en una jaula.
(El chico empieza su actuación exageradamente melodramática.) ¡Es terrible! Vivimos en el año 2030 AC y somos prisioneros humanos en el Planeta de los Simios. ¡Aaagh!
Y las chicas ¿qué dicen?
(Con un largo lamento). Fox ha sacado un juego nuevo y estamos aquí para promocionarlo. (El tipo se hace sitio delante otra vez). ¡Hola, me llamo Taylor! Soy el personaje de Charlton Heston.
Bueno, bueno, "Taylor", así que estás encerrado en una jaula con dos mujeres cañón. La verdad, hay cosas peores...
¿Has visto la película? De hecho es bastante sexy. Salen montones de tías y Charlton sale con el culo al aire en bastantes planos. (Está entusiasmado). **¿Queréis un plano con el trasero al aire?**
No, gracias.
¿Estáis seguros?
Segurísimos.
¡Venga!
(Rotundamente) No.
De verdad, no hay problema.
Olvídalo, por favor.

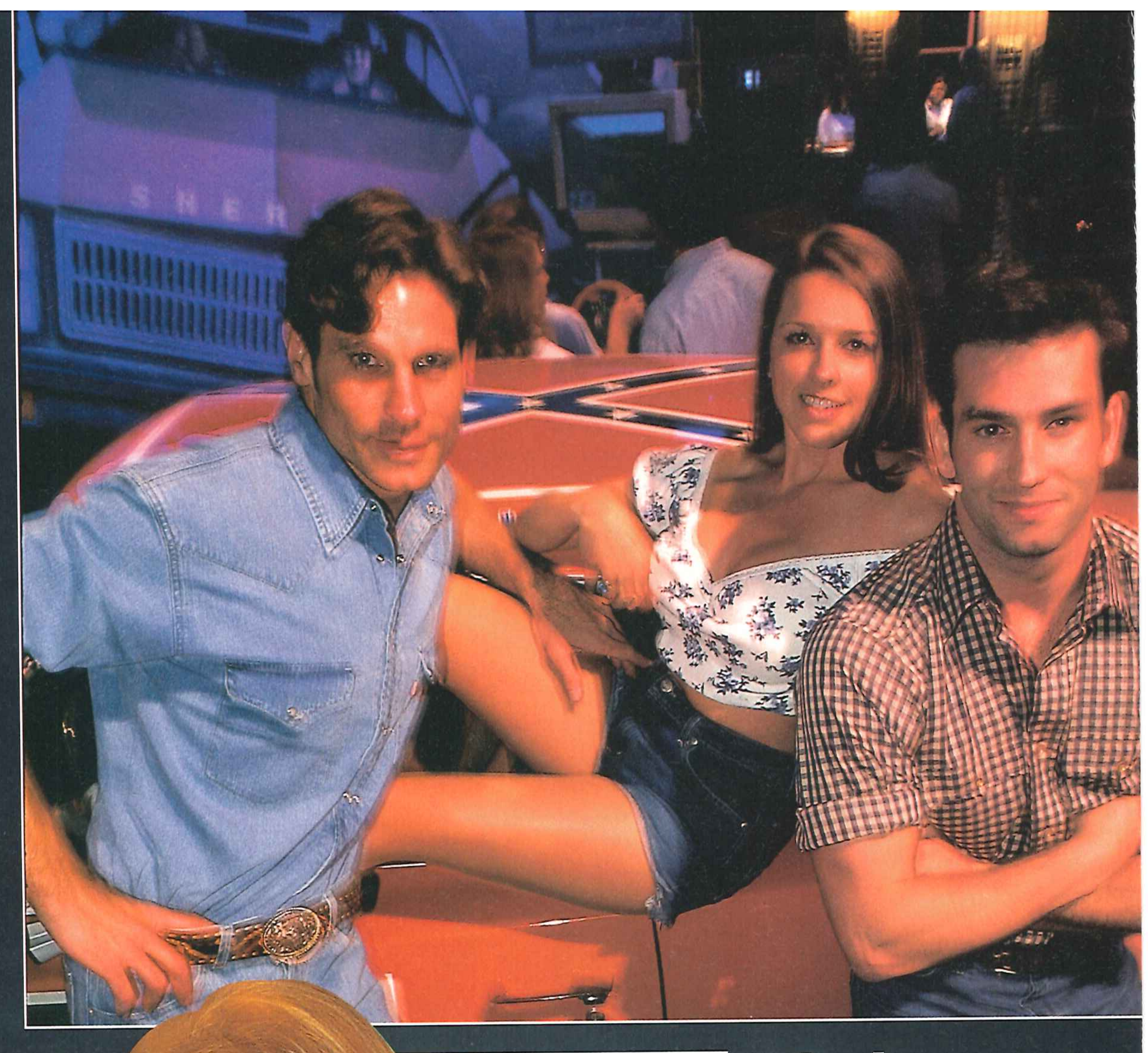
La pasarela virtual

E3, Los Angeles, California, EEUU

Dukes of Hazzard

Son Tom, Cotton y Billy, de Los Ángeles.

¡Son como los cowboys de antaño! (Mucho "yeah" y mucho dar palmas sobre las rodillas) ¡Yeah!
¿Qué hacéis aquí, chicos? ¡Yeah!
Estamos aquí para promocionar un nuevo videojuego. (Silencio). ¡Yeah!
Venga, vamos a cantar la canción!
(Se miran, perplejos) Bueno,... vale...
(Intentando animarles) Vamos, y un, dos, tres, y...
(Empieza a oírse un barullo espantoso: cuatro personas que no tienen ni idea de la letra de la canción, cantando a grito pelado. El vocerío se oye un rato más y después cesa).
Vosotros no sois realmente Dukes of Hazzard, ¿a que no?
(Bo y Luke miran al suelo) Hum, no.
Y tú no eres Daisy. No.
¡Bah! Impostores. Vayámonos de aquí.

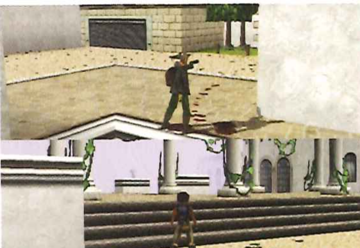


Kimber y Genebiebe

(Reclamos parlantes de accesorios interactivos).

Hola.
¡Hey! ¡Uuuh! ¡Yeah! (Se chocan las manos en el aire).
Las dos estáis entusiasmadas. Os deben encantar estos accesorios.
¡Sí, claro! ¡Son fantásticos! Nos encanta... esto,... (busca el nombre en el stand) ¡Sharkwire! ¡Wow! (Vuelven a chocar las manos en el aire).
¿Qué pensáis de los chicos que juegan a videojuegos?
Son vagos. Y aburridos. (Las dos a la vez) ¡Eh, que es broma!
¿Sí? Y... ¿qué os parecería ir a tomar algo?
Ah, vale. Nos vemos aquí a las 5.00.
¿De verdad?
Claro.
Caray, ¡qué chicas tan simpáticas!

■ Una de las mejores partes de Urban Chaos es que no sólo puedes pasearte por calles muy bien realizadas, sino que además puedes interactuar con ellas.



■ El fin del mundo se acerca. Vamos a jugar...

■ Darci puede ser una novata, pero es mejor no meterse con ella.

Formato: **PlayStation/PC** | Desarrollador: **Mucky Foot** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1-2 (cooperativo)** | Disponible: **Septiembre**

URBAN CHAOS

Ve a donde quieras. Haz lo que quieras. Salva al mundo.

Si, tal como dicen algunos expertos, hay una escasez terminal de nuevas ideas en el mundo de los juegos, a los desarrolladores de Mucky Foot parece darles igual. A la compañía no le preocupa que – como en *Resident Evil* – *Urban Chaos* te permita jugar tanto con un héroe policía masculino como femenino. O que – como en *Tomb Raider* – la acción transcurra ante una inteligente cámara flotante en tercera persona. O incluso que – como en *Deus Ex* o una multitud de juegos por el estilo – esté ambientado en el futuro próximo, unos diez minutos antes del fin del mundo...

Y la razón de esto podría ser que el arte real en la creación de juegos está en la implementación. Y nosotros no os estaríamos informando sobre *Urban Chaos* si no fuera porque promete el tipo de características destinadas a apartarlo de la ciénaga de próximos *shooters* en 3-D. Poder pasearte por calles bien realizadas está muy bien, pero tienes la sensación de que te han tomado el pelo si no puedes decidir entrar en los edificios, saltar sobre verjas o incluso dar una vuelta en uno o dos coches raros; algo que sí te permite hacer *Urban Chaos*.

En este mundo libre, tomarás el control o de Darci o de Roper, la ágil novata o el curtido veterano respectivamente. El argumento gira en torno a una predicción de nuestro viejo amigo, algo alarmista y astrólogo a ratos perdidos, Nostradamus. Pero en lugar de una aventura simple, pesada e interminable, te verás desafiado y pillado desprevenido en momentos imprevistos por intensas secuencias de combate que podrán suponer una variedad enorme de armas pesadas, armas ligeras y lucha cuerpo a cuerpo.

El personaje que elijas controlar afectará la manera de jugar: como Darci, serás más rápido y podrás practicar proezas gimnásticas tanto en el combate como en los tejados de la ciudad; Roper es un personaje más franco, diestro con las pistolas y sin miedo a usarlas.

Pero lo que más nos ha entusiasmado es la atmósfera de *Urban Chaos.* Las calles de la ciudad, las alcantarillas, los edificios y los espacios abiertos cobran vida con una iluminación a tiempo real y efectos ambientales que incluyen nieve, niebla, y hojas secas y basura arremolinadas, así como un seductor ciclo día/noche. Entre los habitantes de la ciudad hay unos 40 personajes únicos que no juegan con los que puedes interactuar, y todos tienen la habilidad de proporcionarte información y ayuda muy valiosas en cada una de tus misiones.

Dicho esto, no debería sorprendernos saber que Mucky Foot tiene sus orígenes en la legendaria desarrolladora Bullfrog, famosa por sus desvelos para implicar cada vez más a los potenciales jugadores. *Urban Chaos* quiere dar un soplo de vida a un género que, en estos momentos, corre el riesgo de quedarse estancado en aburridos tiroteos, palancas que accionar y exploraciones sosas. No hace falta decir que os ofreceremos una review completa tan pronto como podamos ponerle las manos encima.

LO MEJOR HASTA AHORA

O ellos o nosotros

A pesar de que en el fondo son unos polis buenos, Darci y Roper no se lo piensan dos veces si tienen que tomar prestados unos cuantos vehículos para que les ayuden en sus tareas. Los coches son la elección más obvia – una manera sensata y veloz de pasearse por la ciudad – pero si el rumor es cierto, también podrás moverte usando motos, trenes subterráneos e incluso un ala delta. Todo esto forma parte de la atmósfera realista que Mucky Foot tiene tanto interés en recrear en *Urban Chaos*; el juego pretende darte casi tantas opciones como tendrías en la vida real. ¡Taxi!





■ **Nuestra heroína lleva un arma de las grandes, pero, ¿podrá hacer frente al malvado Mister Dientes (derecha)?**

■ **En *Dino Crisis* abundan los entornos poligonales, con los que se puede disfrutar de escenarios plenamente interactivos. Si destrozas una silla, destrozada se queda. Satisfactorio, muy satisfactorio.**

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Capcom** | Editor: **Virgin** | Jugadores: **1** | Disponible: **Invierno del 99**

DINO CRISIS

¡Se acabaron los "uuuuugh"! Ha llegado la hora del ¡"RRAAAAARH"!

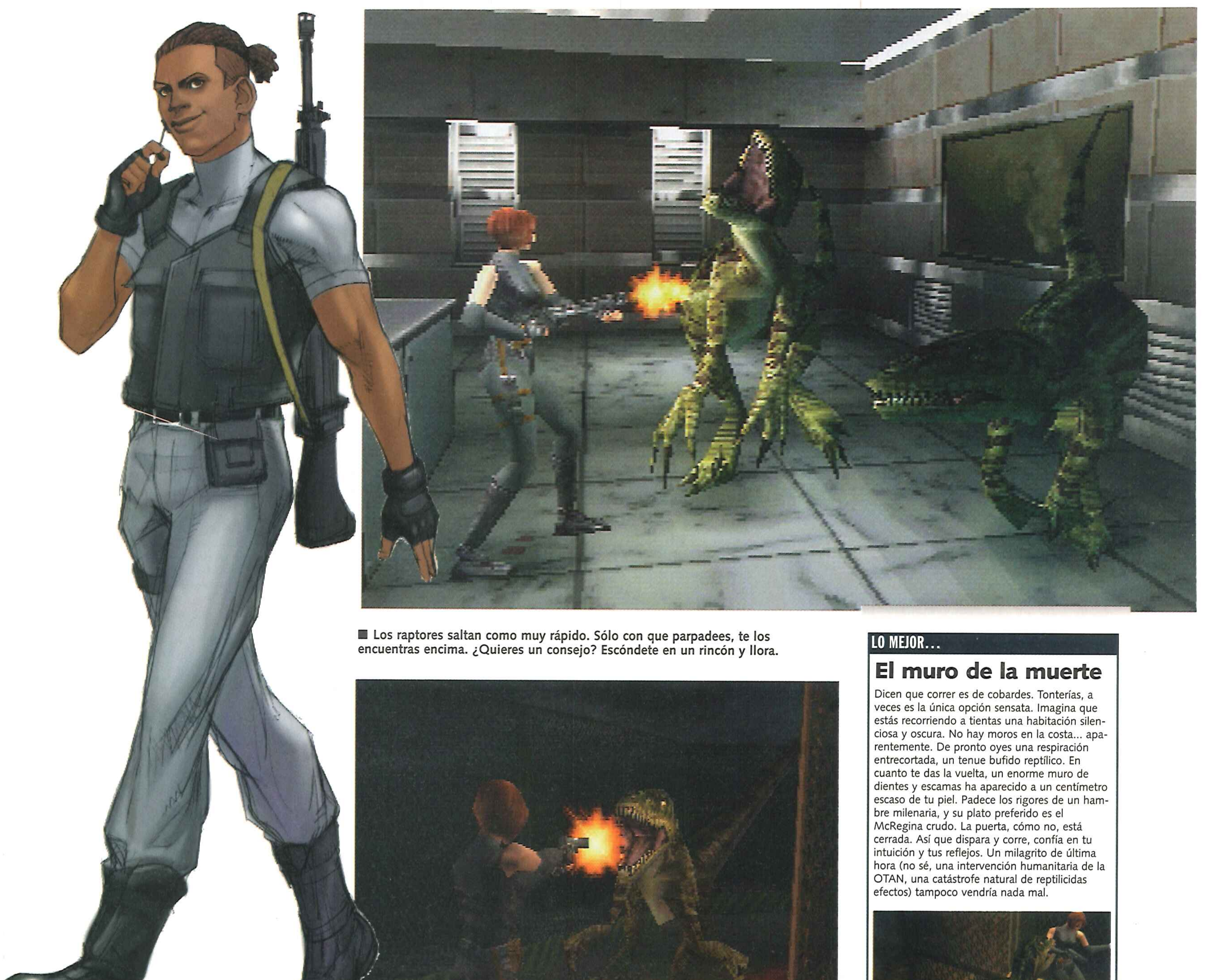
No es fácil garantizar un éxito cinematográfico. Las gesticulaciones faciales de Jim Carrey son una de las posibles garantías. Una película que empiece por "hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana" también tiene mucho futuro. Y otros campeones del celuloide son aquellas bestias terribles, rugientes, ruidosas y chillonas, generadas por ordenador. Sí, basta con estampar dos o tres dinosaurios en la pantalla, sentarse y abrir la máquina registradora. Y este extraño fenómeno no ha pasado inadvertido en Capcom.

Dino Crisis es la última de las fiestas del terror que han surgido de la retorcida mente del productor Shinji Mikami, el mismo que conocimos con la serie *Resident Evil*. Y, en vez de torpes jubilados del circuito del horror -léase zombis- ha decidido poblar esta nueva incursión en el mundo de las pesadillas animadas con "lagartos terribles" también resurrectos, pero bastante más rápidos. Sí, de hecho, este juego parece *Resident Evil* con raptores. Pero, por fortuna, la cosa no es tan simple. En primer lugar, comentaremos el argumento.

Un hombre de bata blanca, el profesor Kirk, le está dando los últimos retoques a su proyecto de una fuente de energía ecológica cuando, a causa de un incidente no aclarado, muere. ¿Muere? ¿De verdad está muerto? Bueno, de hecho reaparece tres años más tarde en la isla de Ibis. El gobierno ya no le subvenciona. Su energía limpia ha escapado a la atmósfera y ha creado una horda de bestezuelas prehistóricas. Un equipo de superagentes, enviado a poner orden en este intolerable caos, empieza a convertirse en pasto del hambre atrasada de estas jurásicas bestias. Regina, una mujer perteneciente a una unidad de espionaje de las fuerzas especiales, tiene que resolverlo todo.

Ésta es la historia. Y aunque suene a corrección política en plan cutre, Regina es toda una mujer. Tú tienes que ponerte en su piel. Mientras que hombres fuertes, robustos y bien entrenados acaban hechos trizas, Regina sobrevive, resplandeciente en su uniforme de color azul petrel y sin mangas. Ella es la elegida para rescatar a Kirk, informarse del resultado de sus investigaciones y, finalmente, descubrir cómo los dinosaurios han podido apoderarse de la isla.

Si te aficionaste a los títulos de *Resi*, te familiarizarás enseguida con el sistema de control. Puedes utilizar los mis-



■ Los raptores saltan como muy rápido. Sólo con que parpadees, te los encuentras encima. ¿Quieres un consejo? Escóndete en un rincón y llora.

LO MEJOR...

El muro de la muerte

Dicen que correr es de cobardes. Tonterías, a veces es la única opción sensata. Imagina que estás recorriendo a tientas una habitación silenciosa y oscura. No hay moros en la costa... aparentemente. De pronto oyes una respiración entrecortada, un tenue bufido reptílico. En cuanto te das la vuelta, un enorme muro de dientes y escamas ha aparecido a un centímetro escaso de tu piel. Padece los rigores de un hambre milenaria, y su plato preferido es el McRegina crudo. La puerta, cómo no, está cerrada. Así que dispara y corre, confía en tu intuición y tus reflejos. Un milagrito de última hora (no sé, una intervención humanitaria de la OTAN, una catástrofe natural de reptilicidas efectos) tampoco vendría nada mal.

mos mandos para arrasar con tu heroína, aunque hay un par de novedades. La primera es que no tienes que levantar el cañón del arma para disparar, porque todos los disparos tienen lugar a la misma altura. La segunda consiste en una nueva opción que te permite dar media vuelta y mirar en dirección opuesta con sólo pulsar un botón. Un recurso práctico para los aficionados a la exploración, que muy a menudo sufren -literalmente- un mordisco en el trasero, gracias al carácter pendular del sistema de rotación.

En lo visual, *Dino Crisis* mantiene todas las características de sus predecesores: atmósfera gris y sombría, complejos industriales, puertas y escaleras en cantidad, y la inconfundible sensación de que la próxima esquina que dobles podría ser la última. Pero, así como los mencionados predecesores incorporaban todos estos elementos mediante fondos planos preelaborados, *Dino Crisis* ofrece un entorno plenamente poligonal. Puedes interactuar con el escenario. Puedes birlar un mapa de la pared, hacer una muesca en una mesa, mover un armario; cuando regreses a esa pantalla, lo encontrarás todo tal como lo has dejado.

Un elemento que no se ha solucionado es la técnica de enmascaramiento -que se utilizó en los primeros juegos para disimular que se estaban cargando los datos siguientes-: la animación de la apertura de puertas propia de *Resi* y la pesadez con que se sube y se baja por las escaleras. Este necesario efecto sigue utilizándose, aunque de manera más pretenciosa. Regina aparece de cuerpo entero y la vemos abrir la puerta y atravesarla. Algo parecido ocurre con las escaleras.

Otra notable adición es el hecho de que las heridas -representadas una vez más por una cojera- se notan claramente en estas miniescenas. Si tienes algún encuentro particularmente desafortunado con alguna de las colmilludas aberraciones, te marcharás tambaleante y ensangrentado. ¡Je!

¿Y qué hay de esos fastidiosos carnívoros? Porque parece que en este estadio de la producción no se han incluido vegetasaurios. Encontrarás raptores -esos veloces demonios armados con garras- y tiranosaurios -no vale la pena que os los describamos-, aunque persisten los rumores de que se van a incluir hasta cinco tipos de dinosaurios distintos en este juego.

Dino Crisis parece un juego con posibilidades de triunfar. Los puzzles, el empleo de armas de fuego y sus importantes protagonistas escamosos deberían garantizarle el éxito. La animación también es apreciable; la manera en que se mueven los monstruos -se nota que se han visto muchos pases de *Jurassic Park*- es una revelación. Las técnicas de "tratamiento de piel", estilo PC, hacen que, incluso desde una distancia cercana, la piel de tus reptilescos oponentes mantenga su textura.

El excelente empleo de sonidos atmosféricos, el silencio, la oscuridad y las escenas enriquecen el juego, mientras que las sorpresas -como los dinos que derriban puertas cerradas- superan en realismo a cualquier maravilla de la PlayStation. No está claro que estas bestias rugientes puedan dejar fuera de juego el factor miedo alcanzado por la anterior gama de cadáveres caníbales, pero no nos extrañaría que los ajados zombis de *Resi* tuvieran que tomarse las medidas para el "segundo" ataúd.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ ¡Créete la publicidad! Estos deslizadores superan a todos los que los precedieron.

■ La influencia de *Gran Turismo* ha alcanzado a *WipEout 3*. Aunque no cuente con un lavado de aerodeslizadores para 500 CR, sí tiene un magnífico modo de repetición, quizá el único que hemos visto hasta el final desde los primeros tiempos de *GT*.

■ Logos y diseño por cortesía -¡una vez más!- de The Designers Republic.

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Psygnosis Leeds Studio** | Editor: **Psygnosis** | Jugadores: **1-4 con cable de conexión** | Disponible: **Otoño 99**

WIPEOUT 3

Bienvenidos al más grande, al mejor, al más divertido de los WipEout

Pocos de los juegos expuestos en la E3 de este año nos dilataron las pupilas tanto como *WipEout 3*. Puede que las actuales consolas estén a punto de convertirse en reliquias, pero ten por seguro que en los próximos meses van a disfrutar de algunos de los mejores títulos de su historia, empezando por *Perfect Dark* y siguiendo por...

Ciertamente, juegos como *Gran Turismo*, *Ridge Racer Type 4* y *Colin McRae Rally* han dejado las marcas de sus llantas en el género desde que, hace casi tres años, *WipEout 2097* salió al mercado con sus aerodeslizadores. Pero aún no existe un sustituto para el que ha sido campeón de los juegos de carreras desde los primeros días de la PlayStation.

Aclaramos a los no iniciados que *WipEout* y su secuela *WipeOut 2097* nos transportaron a una insuperable carrera futurista; fueron los primeros en integrar adecuadamente las melodías que nos gustan (Chemical Brothers, Aphex Twin, Prodigy) y presentaron los mejores diseños que hayamos visto en un juego (cortesía de The Designers Republic). Se les atribuyó el mérito de haber sacado el videojuego del cerrado mundo de sus fans y de haberlo dado a conocer al gran mundo. Fueron esenciales y ahora son puro platino. Y al final tendrás que comprarlos, aun después de que *WipEout 3* se gane tu afecto.

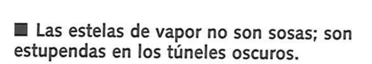
Aunque se trate de una secuela, no es una simple secuela... Por ejemplo, ahora cuenta con ocho equipos, compuestos de cuatro naves nuevas y otras cuatro tomadas de los *WipEouts* antiguos. Sin embargo, se han invertido tantos esfuerzos en su actualización que parecen pertenecer a una especie distinta. Así, los frenos de aire se levantan cuando reduces velocidad para doblar las esquinas; cada una de las naves deja una estela de vapor de un color distinto (que produce un efecto magnífico en las secciones de túnel); y, por primera vez, puedes controlar la nave con los pads Dual Shock, lo cual representa una diferencia enorme, no sólo en términos de realismo, sino también de control.

Pero lo primero que notarás es que *WipEout 3* tiene un aire como más limpio y elegante que sus predecesores. Desde la pantalla inicial, The Designers Republic ha desechado los colores chillones y se ha decantado por tenues tonos grises y una atmósfera más



■ Por primera vez, el stick análogo de *WipEout* es compatible, y eso representa una gran ventaja. ¡El control es soberbio!





■ Las estelas de vapor no son sosas; son estupendas en los túneles oscuros.







melancólica. En suma: el resultado final es excelente. Los logos de los equipos participan del mismo encanto futurista; son lo que te gustaría llevar en la camiseta. Por otra parte, y teniendo en cuenta que con el último juego se editó el álbum recopilatorio de la banda sonora, ¿por qué no ha de haber una avalancha de prendas *WipEout* en 1999?

Los cambios de diseño también afectan a las barras que figuran en pantalla y velocímetros. El nuevo y fantástico medidor de proximidad se enorgullece de su ubicación central. Ahora puedes calcular dónde está tu enemigo y hacer explotar las minas en el sitio adecuado antes de desaparecer en la lejanía. Ya nos imaginamos a desarrolladores de todo pelaje adaptando o copiando este feliz recurso, que funciona con las armas ofensivas y defensivas.

Si le preguntáis a cualquier incondicional de *WipEout* qué faltaba en las dos ediciones anteriores, os responderá sin vacilar: se necesitaban toneladas de equipo para poder competir contra otras criaturas humanoides. Pero ya no es así. *WipEout 3* dispone de una maravillosa modalidad para dos jugadores en pantalla partida. Es muy satisfactoria, sobre todo para quien disponga de una televisión de pantalla ancha. *WipEout 3* está pensado para pantalla ancha, lo que significa que, si la dividís en dos, las dos áreas resultantes son cuadradas. Nadie sabe por qué no se hizo lo mismo en los otros dos *WipEouts*, pero tampoco hay quejas.

Sólo nos queda hablar de la carrera como tal. Se han explotado al máximo los recursos de inteligencia artificial para que las carreras sean más competitivas, y las pistas están bellamente diseñadas, con efectos de luz, lluvia y carteles que aparecen cuando menos te lo esperas en tu vuelo por las ciudades del futuro. Tanto en los campeonatos como en las pruebas contra reloj, retos y partidas a varios, podrás asistir a algunas de las carreras más alucinantes que se hayan visto en la PlayStation, incluyendo a *Rollcage*.

Una vez más, la música es excelente. Sasha ha creado algunos temas exclusivamente para este juego y ha prometido algunos "números de baile de categoría internacional", si bien está pendiente de las licencias.

A *WipEout 3* le quedan todavía tres meses de desarrollo. Normalmente, no querríamos esperar tanto. Pero éste es un caso especial. Preferimos que Psygnosis se tome todo el tiempo necesario con tal de que acabe produciendo un juego que esté a la altura de todo lo que sugirió su preestreno. Algo más que emocionante.

PRESENTAMOS

El botón de una flor

Olvidad a las mujeres hermosas con carteles de salida. Olvidad las aburridas luces de tráfico. Lo que vosotros necesitáis para empezar la carrera es esta criatura, la más interesante que jamás haya presidido una cuenta atrás. Aún no conocemos el nombre de esta pequeña maravilla verde con coletas, pero estamos seguros de que se convertirá en una de las superestrellas de los juegos del futuro. ¡Preparados, listos, ya!



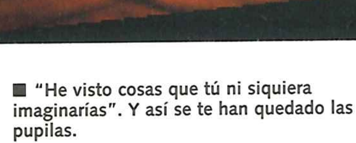
LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Dónde vas con esos ojitos

■ ¿O es que el perro está estreñido?



■ "He visto cosas que tú ni siquiera imaginarías". Y así se te han quedado las pupilas.

CON TODOS USTEDES

Floyd The Droid

Opta por el modo para dos jugadores (cooperativa, reparto del trabajo o con cualquier término arcaico con el que lo quieras bautizar) y verás la sorpresa que te llevas. Como te hemos contado antes puedes elegir entre los cadetes Vela y Juno, el perro Lupus (en la foto) o una caja de metal con forma de aspiradora llamada Floyd The Droid. Con Floyd la ley de la gravedad se creó para romperse, lo que te permite disparar siempre desde una posición privilegiada. Esperamos tener fotos de Floyd muy pronto. Un clásico.



Formato: **Nintendo 64** | Creador: **Rare** | Editor: **Nintendo** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Septiembre**

JET FORCE GEMINI

Desde los cuarteles de GoldenEye, más grandeza para la N64

La E3 fue para Nintendo algo más que la rampa de lanzamiento de sus nuevas creaciones. Fue una demostración de fuerza bruta para impresionar al personal y dejar claro que lo mejor aún está por llegar.
Y gran parte de la culpa la tiene Rare, una compañía que, aparte de presentar en sociedad el sublime *Perfect Dark*, mostró a industria y prensa especializada dos superventas seguros: *Donkey 64* y *Jet Force Gemini*.

Hasta ahora sólo habíamos podido ver algunas imágenes de *Gemini* que nos revelaban más bien poco sobre la naturaleza de la primera creación de Rare desde *Banjo Kazooie*. El juego siempre ha estado rodeado de una espesa aura de secreto. Que se trata de un *shoot'em-up* con una sana cantidad de bichos problemáticos siempre ha estado claro, pero aparte de eso, nada más. Así que es una bonita sorpresa descubrir que *Jet Force Gemini* es un fantástico entretenimiento.

Y sí, vale, en el fondo no es más que un *shoot'em-up* puro y duro, pero viene orquestado con gran pulso, estilo y armas tan horrorosamente grandes que le hace parecer hasta innovador. Coges el control de uno de los tres personajes (os cadetes espaciales Juno o Vela o su perro, Lupus), y te adentras en los 120 niveles, los cuales están más o menos divididos entre los tres personajes. Cada uno seguirá su ruta hasta llegar al clímax final, en el que se reúnen para vencer a Mizar, el tirano intergaláctico. A medida que avanzas por el juego debes salvar a unos personajillos de cabezas diminutas que recueradan a los ewoks, resolver puzzles y reducir a cenizas a tropas de una especia de insectos bastante desagradables.

Además, se te ofrece la posibilidad de tener barra libre de equipamiento, armas y vehículos que se transforman y con los que puedes volar, bucear o atravesar montañas. Todo correcto. Sobre todo, las armas. Ay, esos lanza cohetes, esas pistolas de plasma esos boomerangs afilados que arrasan todo lo que pillan en su camino de ida y vuelta. Y podríamos pasarnos horas hablándote de maravillas como éstas.

En lo que se refiere al aspecto visual, las explosiones son enormes y los efectos luminosos te dejarán ciego: las llamas reparten una estela de naranjas ácidas sobre toda la pantalla como si de Valencia se tratara, y tus enemigos explotan a lo grande. Es algo digno de verse.

Prueba con el modo para dos jugadores estilo cooperativa y con combate a muerte para cuatro y *Gemini* garantiza un nuevo impulso a un género –el de los *shoot'em-up*- que sigue sin agotar su capacidad de sorpresa. Rare ha recibido muchas críticas en ocasiones por falta de originalidad, a pesar de honorables excepciones como *Goldeneye*, *Perfect Dark* o el maravilloso e inclasificable *Blast Corps*, pero cuando la compañía ofrece tanto entusiasmo, imaginación, maestría técnica y diversión en estado puro, es justo reconocérselo. *Jet Force Gemini* es el último ejemplo de esto. Y es genial. Lo verás.



■ Con más de cuarenta trucos que aprender, subirse a la tabla en busca de una vida tranquila no es una opción.





■ Las pistas piden a gritos que las maltrates.

■ Estirarse sobre la tabla te hace ir más deprisa, pero cuesta más girar.





Formaot: PC, Dreamcast | Editor: **Acclaim** | Desarrollador: **Criterion Studios** | Disponible: **Septiembre** | Jugadores: **1-9 (PC), 1-2(DC)**

TRICKSTYLE

Haz skate o muere (o las dos cosas)

Pantalones tres tallas más grandes, rodillas epilépticas y la constante amenaza de los clientes del Pryca cada vez que les aterrorizas en el parking de su supermercado preferido. ¿Creías que hacer skate era sólo eso? Todavía no has visto Trickstyle.

Inspirado en las carreras del *2000AD: Juez Dredd* y *Chopper*, este juego de carreras futuristas te transporta a un Aero Tokio, a un Neo Manhattan o al Londres del futuro sobre una tabla metálica con propulsión aérea.

Y como la máxima aspiración de cualquier skater que se precie es hacer piruetas y fardar, pues aquí también tienes una pista de pruebas donde practicar más de cuarenta posiciones, pero, a diferencia de otros juegos y de la realidad, aquí las piruetas no te sirven para ligar sino para llegar el primero a la meta. Algunas hacen que saltes más alto evitando obstáculos; otras no son más que movimientos de ataque para dejar fuera de combate a tus contrincantes. Al igual que en el *Banjo-Kazzoie* para N64, aquí debes recoger nuevos movimientos a medida que avanzas para luego utilizarlos para pasar las siguientes pistas.

Si consideramos la cutrez natural de los juegos tanto futuristas como de deportes extremos, *Trickstyle* debería ser basurilla al cuadrado. Pero no nos precipitemos. Aunque cueste creerlo, gracias a su brillantez técnica y a su perfectamente concebido planteamiento, éste podría fácilmente convertirse en uno de los mejores juegos en tercera persona para Dreamcast. Es mucho más que unos cuantos skaters sobre tablas de cromo y, además, posee un sistema de control suficientemente bien ideado como para hacerte sentir como un surfista australiano en versión *Blade Runner*.

LO MEJOR...

Future sound of...

Las pistas de asfalto urbano de *Trickstyle* son verdaderamente espectaculares. A diferencia de la mayoría de los juegos de este tipo, donde los decorados son grises y más aburridos que una entrevista de Pedro Ruiz, aquí Londres, Tokio y Nueva York son llevadas al futuro. De este modo, descubrimos que el Empire Estate Building o el Big Ben parecen enanos al lado de las nuevas torres, al igual que ya pasara en las fastuosas ciudades del juez Dredd.









■ Es sólo cuestión de pasta. Para ser exacto, cuestión de grandes montañas de resplandeciente oro.



■ Por una vez y sin que sirva de precedente los malos se juntan para la foto.

■ A Horny le gusta mantener su arma afilada.









CON USTEDES...

El diablo comudo

Horned Reaper debe ser uno de los mejores malos de videojuego nunca vistos. Este gruñón terminal debe menteneerse lejos de cualquier criatura viviente, o se las come o las mata. Pero lo mejor de todo es que lucha como un maníaco. De cualquier modo, hay que tratarle con guante de seda o te abandonará. Debes alimentarle, pagarle y dejarle que destruya cosas y mate, pero todas estas molestias no te parecerán nada cuando veas como se comporta ante una invasión a gran escala. Es un cabrón, pero es tu cabrón.



Formato: **PC** | Desarrollador: **Bullfrog** | Editor: **EA** | Jugadores: **1-Internet** | Disponible: **Sí**

DUNGEON KEEPER 2

Qué bueno es ser malo

El *Dungeon Keeper* original fue editado en el verano del 97 y causó una verdadera conmoción. El proceso de desarrollo había sido largo y costoso y terminó con Bullfrog editando un juego que desafiaba las leyes de todo lo conocido hasta la fecha. Era un juego de estrategia, también era un juego de lucha, pero, sobre todo, era un juego que te forzaba a hacer de malo.

Y no sólo un poco malo como, por ejemplo Michael Jackson. No. Tú debías ser un verdadero cabrón. La explotación laboral y la tortura de prisioneros eran algunas de las claves para triunfar. Y, claro, como en Bullfrog se dieron cuenta de que la gente se lo pasa estupendamente siendo mala era sólo cuestión de tiempo que nos llegara una secuela. Ya podemos ser inmorales de nuevo, qué alivio.

El fuerte trabajo sobre los gráficos es lo primero que se te pasa por la cabeza al ver este juego. Donde la primera parte llegaba a ser borrosa y repetitiva esta segunda está llena de detalles y de imágenes fantásticas. Los duendes patosos han sido sustituidos por caracteres poligonales y la visión en primera persona (una opción para explorar y combatir) es especialmente buena, a la altura de la mayoría de juegos de visión subjetiva. Todo esto está muy bien, pero es en el aspecto de estrategia, misión y creación del juego donde éste tiene que demostrar que no es un mero calco del original. Para este fin, Bullfrog han creado un personaje llamado Mr. Pet Dungeon, el cual puede crear tu mazmorra soñada y luega probarla cuando quieras.

Y esto sólo puede ser bueno, ya que las principales misiones agotarán tus poderes estratégicos y no estarás para menudencias. Como señor omnipotente y malo de las mazmorras tu tarea es acumular riquezas y defender las minas de oro de los ataques de los héroes buenos, esos que buscan fama y fortuna. La variedad de estos personajes buenos está a la altura de los malos: caballeros, arqueros, toneladas de magos, monjes y el terrorífico Señor de la Tierra.

Los combates en esta nueva versión reparten los roles de una manera más específica y tus siervos ganan en autonomía. La señorita del látigo se bastará ella sola para castigar a tus enemigos, aunque tus demonios y caballeros negros echarán un cable.

La variedad de habitaciones sobre las que ampliar la capacidad de tus mazmorras es similar a la del original, pero con algunas excepciones. El Casino ofrece un poco de diversión aparte del duro entrenamiento diario y el foso de combate da a tus hombres la posibilidad de practicar su deporte preferido: pelearse entre ellos o con los prisioneros. Y, mejor aún, Bullfrog promete nuevas ampliaciones (nuevos niveles, armas, trampas, criaturas...) vía Internet. Ser malo nunca ha sentado tan bien.







■ Lo que el ojo no ve. Estos endemoniados animalejos cruzan tu campo visual tan deprisa que muchas veces no podrás ni acercar tus dedos al botón.







■ Éste es el Doctor Okido, tu anfitrión en la isla de los monstruos de bolsillo.



■ Si, muy bonito, pero ¿dónde demonios habéis escondido mi fusil?

Formato: **N64** | Desarrollador: **HAL** | Edotor: **Nintendo** | Jugadores: **1** | Disponible: **Sin fecha**

POKÉMON SNAP

Viaje a Isla fantasía

Los japoneses llevan ya varias semanas de safari fotográfico por la isla de Pokémon, pero parece que a nosotros nos tocará esperar un poco más al que se perfila como uno de los juegos Nintendo del año.

Unicornios con crines de fuego, amebas poligonales, gallinas cornudas, dragones color magenta, erizos anfibios... Bienvenido a la reserva natural de los Pokémon (contracción de Pocket Monsters, que significa "monstruos de bolsillo"), un paraíso de fantasías zoológicas en una isla perdida en el Pacífico. Tú eres el único invitado al festín. Pero no te confundas, esto no es un *shoot'em up* con estética de dibujos animados. En tu mochila no encontrarás bazookas, ametralladoras de posición o lanzallamas. Ni siquiera un humilde Colt 44. Tu única arma es una cámara de fotos. Si, lo has entendido bien, *Pokémon Snap* es un safari fotográfico, lo único que podrás hacer con la pintoresca galería de monstruos colores es fotografiarlos. Y es que, vamos a ver, ¿qué clase de quakemaníaco depravado se liaría a tiros con unas criaturas tan simpáticas como éstas?.

El punto de partida es original, y la presencia de los Pokémon (todo un fenómeno de masas en Japón y Estados Unidos gracias a sus apariciones en innumerables juegos para Game Boy y hasta seis revistas de manga infantil, incluida la exitosa *Pokémon, The Electric Tale of Pikachu*) garantiza colorido, fantasía y diversión. Aunque no puedas desahogar tus peores instintos monstricidas, enseguida descubrirás que recorrer la isla al volante de una burbuja motorizada cámara en mano, tratando de conseguir las mejores instantáneas de los escurridizos Pokémon, tiene un encanto indiscutible.

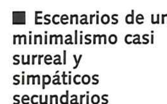
Completar tu álbum de fotos es mucho más complejo de lo que parece. Tienes que recorrer seis niveles, uno por cada área zoológica de la isla, y en cada uno te esperan 25 revoltosos monstruitos que no dejarán de saltar, correr y juguetear al tiempo que se esconden de la cámara. Aunque los niveles duran apenas cinco minutos cada uno, conseguir buenas imágenes de personajes que cruzan tu campo visual a una velocidad frenética se hace muy difícil, especialmente cuando sólo dispones de un carrete con 50 disparos por nivel. Así que prepárate para hacer cientos de visitas a la isla y sigue los sabios consejos de tu anfitrión, el Doctor Okido.

Uno de los grandes aciertos de Pokémon es haber recuperado el espíritu de los juegos de plataformas basados en la puntuación. Tu score final depende de lo bien que encuadres, cómo se comporten los animales en el momento de la foto y hasta qué distancia consigas acercarte. Es un sistema de puntuación muy completo, así que no faltan incentivos para intentar hacer fotos cada vez mejores. Los principales retos son conseguir buenas instantáneas de la bestia jurásica del lago Ness y el murciélago de alas azules.

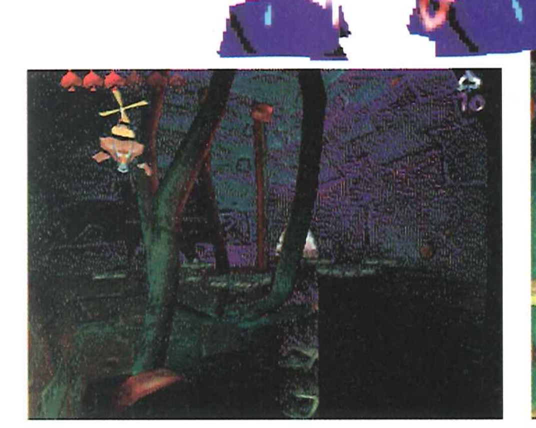
Por supuesto, un juego con sólo seis niveles y una idea base tan sencilla tarde o temprano acaba aburriendo. En cuanto consigas fotos casi perfectas de los 150 Pokémon que pueblan la isla se te acabarán las ganas de jugar. Pero mientras ese momento llega, *Pokémon Snap* te parecerá una novedad original y muy disfrutable. ¡Que no se te escape ese mandril rojo de cola puntiaguda¡





■ Escenarios de un minimalismo casi surreal y simpáticos secundarios




LO MEJOR CON DIFERENCIA

La galería de secundarios de *Tonic Trouble* hace que este juego destaque por encima de la media. Las melenudas mazorcas que escupen granos de maíz, el patético pimiento que de vez en cuando se convierte en un peligrosísimo tempano de hielo, dispuesto a congelar tu entusiasmo, el mismo Grögh, ese ciber-vikingo loculeo y borrachín que nunca dominará el mundo porque le falta genuina maldad y le sobran imaginación y escrúpulos. Todos contribuyen a hacer de la visita de Ed al centro de la Tierra un periplo tan accidentado como delicioso. Lástima que muchos de ellos tengan un papel apenas testimonial en el juego. La banda de tubérculos asesinos, por ejemplo, tiene un indiscutible potencial, por eso es una pena que sus integrantes no sean más que simples comparsas.



Formato: **Nintendo 64** | Desarrollador: **UbiSoft** | Editor: **UbiSoft** | Jugadores: **1** | Disponible: **finales de Septiembre**

TONIC TROUBLE

Cabeza de pepino Ed en el país de los tubérculos homicidas

Aunque sus creadores prefieran definirlo como "aventura gráfica para todos los públicos", ***Tonic Trouble*** **es un plataformas entre vegetal y alienígena, otro cualificado aspirante a la corona que ya lucieran en su día Mario, Sonic o Croc.**

¿Lapidado por un robot con forma de maleta? ¿Hecho rodajas por una banda de facinerosos formada por zanahorias, nabos, pepinos y tomates? ¿Envenenado por un falso barman? ¿Víctima de la poción de un desquiciado y avieso farmacéutico? El diagnóstico es fácil: presentas todos los síntomas de la tonic troubleosis aguda, una extraña enfermedad degenerativa que causará estragos el próximo otoño. Especialmente entre los más pequeños.

Pero no nos apresuremos. Calificar a *Tonic Trouble* (o *Bomberman*, o casi cualquier juego de parecidas características) de plataformas infantil y punto sería un poco injusto. Prescindiendo de etiquetas, diremos que el gusto por la excentricidad y el humor surrealista no es sólo cuestión de edades, sino más bien de actitud. Hay quien se pasaría toda la vida acompañando a Alicia al interior de la madriguera del Conejo Blanco. Además, esta combinación entre aventura gráfica, racer elemental y plataformas exige unas cuarenta horas para ser completado. Fácil no es, eso desde luego, y una forma hasta cierto punto "adulta" de jugarlo se hace necesaria en algunos momentos.

Vamos, que para jugar a *Tonic Trouble* hay que ser capaz de hacer la o con un canuto. Alérgicos al sentido común (y la paciencia), abstenerse.

El punto de partida no está nada mal. Una breve y simpática intro te informa de que eres Ed, un adolescente alienígena de color púrpura y cabeza de pepino. Por culpa de una de tus travesuras, una pócima mágica a caído al planeta Tierra convirtiendo a objetos y tubérculos en malvadas criaturas a las órdenes de Grögh, un tiranuelo que aspira a dominar el mundo. Tu misión consiste en liberar al sabio Doctor Doc, el único hombre que puede controlar este peligroso desbarajuste. Para ello, deberás seguir las instrucciones de la hija de Doc, Suzy (coqueta, frívola, caprichosa... encantadora), y del espía Xyz (reservado, metódico, incasable... un muermazo de tipo), así como los mensajes en clave de una serie de locos a los que te irás encontrando en los distintos niveles de la cueva en que Grögh ha instaurado su original dictadura.

Entre los secundarios de comedia de enredo y aventura destaca la maleta robot, obstinado defensor de los niveles superiores, la vaca dino, tan inofensiva como estúpida y los tubérculos asesinos, liderados por el terrible Tomate, un eficaz aplastador de vértebras con tan mal carácter que es incluso capaz de morderse a sí mismo.

A medida que avanzas por los diferentes niveles, vas adquiriendo nuevas habilidades. Al principio eres un pobre diablo, apenas capaz de correr, saltar y nadar. Poco a poco aumenta tu resistencia y vas aprendiendo a hacer cosas como cruzar ríos de lava montado en una varita de zahorí o planear hacia los lugares a los que no puedes llegar corriendo o saltando. Sin embargo, el mejor potenciador es el que se consigue comiendo palomitas (las encontrarás en varios niveles, dentro de urnas custodiadas por peligrosas mazorcas de maíz). Gracias a ellas te conviertes en Súper Ed, una mole de granito capaz de las mayores proezas. Pero cuidado, el efecto dura apenas unos segundos, y la vuelta a la normalidad puede resultar traumática.





■ Aunque Tony Hawk es el protagonista del juego, todos los patinadores serán reales, los mejores del mundo.



■ Mantén el equilibrio hasta el final y ganarás un montón de puntos.

■ ¿Preparado para hacernos tu mejor *Japan Air* en la U?

■ ¡Hey, qué estilo!



■ ¿Ves la pantalla de la pared? Este juego es de Neversoft, seguro...

■ Algunos movimientos, como el Tailgrab, te sonarán de los juegos de *snowboard* (ambos deportes tienen muchas acrobacias comunes).





Formaot: **PlayStation** | Editor: **Proein** | Desarrollador: **Neversoft/Activision** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **Septiembre**

TONY HAWK SKATEBOARDING

Tirarse montaña abajo a lomos de una tabla de siete láminas de cedro tiene tela, pero hacerlo sobre ruedas y en suelo de cemento...

Se llaman Neversoft, y son los creadores de uno de los títulos más jugables y visualmente atractivos de PlayStation, *Apocalypse*. Seguro que te acuerdas: Bruce Willis perfectamente digitalizado, con una ametralladora de munición infinita a cuestas, dando vueltas por un mundo desolado, postapocalíptico y, en general, hecho un asco.

Lo extraño es que Apocalypse tardó en programarse más de tres años y Tony Hawk Skateboarding ha visto la luz en un suspiro. Y no por ser peor juego, desde luego: ¡es la pera! Brillante, realista, estupendo, suave... ¿hemos dicho ya que es brillante? Olvídate para siempre de aquellos rudimentos de CD que se llamaban Cool Boarders porque Tony Hawk los borrará de tu memoria para siempre: esto es otra cosa, muchachote.

Cuenta con la licencia de los mejores patinadores del mundo, y los escenarios serán representaciones fieles de escenarios reales: pabellones de torneos, colegios, calles... En ellos podrás encontrar todos los tipos de obstáculos y pistas de los campeonatos reales: rampas para pequeñas acrobacias, barandillas por las que deslizarse con la tabla atravesada, escalones que superar con Ollies, rampas acabadas en pared para ejercicios complicados y, por supuesto, la mítica «U» de madera bien barnizada y el mortal Cráter de cemento.

Por ahora sólo hemos podido jugar con una demo, pero nos sobra para prometer que Tony Hawk Skateboarding será uno de los mayores acontecimientos PlayStationeros de los próximos meses. Prepárate para hacer todas las locuras que siempre soñaste y que nunca te atreviste a practicar sobre una tabla con ruedas...

LO MEJOR...

¡Vaya debut!

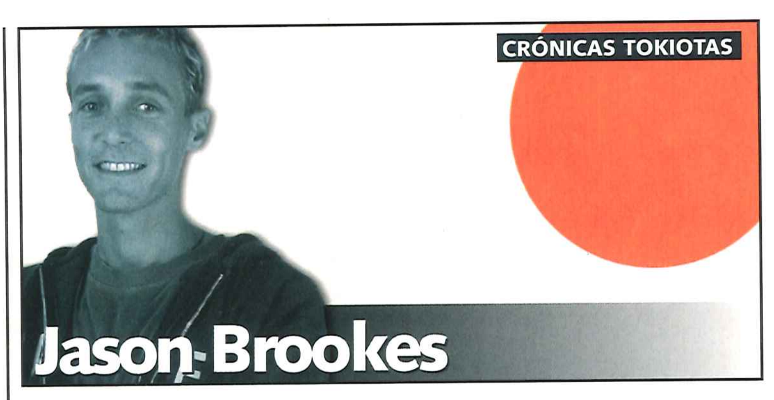
Tony Hawk es el primer simulador de *skateboard* de PlayStation, pero ha puesto las cosas más que difíciles a quienes intenten mejorarlo, si es que alguien se atreve. No falta ni un solo movimiento de la lista interminable de maravillas que pueden verse en un campeonato de verdad, desde los más sencillos *Ollies* hasta las más mortales *Triple Air Madonnas*.

Neversoft ha desplegado ante nuestros ojos una animación tan suave, rápida, fluida y eficaz que es capaz de representar con auténtico realismo uno de los deportes más complicados de convertir en videojuego de cuantos existen. ¡No falta un solo detalle! Y por supuesto, tampoco faltan las JumboTron con vídeos prerrenderizados en las paredes, como las de *Apocalypse*. Es casi como una firma de los programadores...



Infiltrados

Obsesión por los juegos en la aldea global. Sólo hay un mundo, pero mil historias y ahí están nuestros infiltrados para contártelas todas.



Marketing a la japonesa



Aunque nadie discute que Japón es la meca de los videojuegos, los aspirantes a periodista deberían pronto sacarse de la cabeza que la investigación y la búsqueda de la verdad vayan a servirles de mucho en un país como éste. Las compañías ejercen un férreo control sobre la prensa especializada en videojuegos, y que un periodista con pretensiones de independiente se dedique a hacer la guerra por su cuenta sólo puede ser sinónimo de desastre. Esta es la conclusión a la que he llegado tras años asistiendo a presentaciones de nuevos juegos y entrevistando a las cabezas visibles de la industria japonesa.

Para empezar, las reuniones con los ejecutivos pueden ser tremendas pérdidas de tiempo y, sobre todo, aburridas e interminables. Normalmente se inician con un intercambio masivo de tarjetas, tarjeteros que deberían durar semanas desaparecen en cuestión de minutos. Cuando la cosa parece empezar a animarse, las únicas armas que le quedan al periodista son un bolígrafo y un billete de tren sobre el que tomar notas.

"De forma cortés pero inflexible, los japoneses nos mostraron la puerta".

Luego llega el momento de la demo, y a esas alturas no importa la obra de arte sobre píxels que estás a punto de ver, los rigores del jet lag están empezando a atacar al periodista, y en breve, estará roncando mientras le muestran el último grito en materia de aventuras gráficas. Eso no es empezar bien.

Pero son las entrevistas en sí las que pueden realmente convertirse en un reto. Suelen desarrollarse en enormes despachos, alrededor de una gran mesa redonda atiborrada de ejecutivos en cuyas caras claramente se nota que éste es el último sitio donde quisieran estar. De hecho, la mayoría de las veces sólo acuden a estas entrevistas por obligaciones contractuales con el editor europeo (el que ha pagado el billete de avión al periodista) que les obligan a dejar entrar por la puerta de atrás a algún periodista del viejo continente y responder con evasivas a algunas de sus preguntas.

Dado que los periodistas extranjeros normalmente son obligados a pactar el cuestionario antes de empezar la entrevista, se podría pensar que, al menos, las respuestas serán profundas y claras. Ojalá. Sacarle información a los representantes de una compañía japonesa es como sacar sangre de una piedra seca. Todas las preguntas interesantes son esquivadas con sutilezas del tipo "lo siento, no podemos contestar a esto actualmente", "le rogamos que no nos pregunte sobre ese tipo de cuestiones" o, en casos extremos, "debe irse inmediatamente".

Por desgracia, esto último fue lo que me dijeron una vez que todavía me duele en el recuerdo. Yo, un fotógrafo y otros periodistas llegamos a Tokio tras un vuelo nocturno de doce horas para entrevistarnos con uno de los editores más grandes de la industria y, claro, intentar sacar alguna exclusiva para nuestras respectivas revistas. Para empezar, en vez de llevarnos al hotel para que pudiésemos asearnos y disfrutar de unos instantes de rélax, se nos condujo de inmediato las oficinas de la compañía para asistir a una reunión de tres horas con parte del equipo directivo.

Y es aquí donde el jet lag ataca tu supuesta competencia como periodista. Lo menos que te puede pasar es que convierta tu cerebro en gelatina. Lo peor, con las preguntas ya hechas y las ideas ya trazadas, te puede llevar al más largo y embarazoso de los silencios en la historia del universo. Y no hace falta ser un genio para entender que esos momentos no son los más adecuados para que alguien se suelte un pedo tan sonoro y maloliente que obligue a la evacuación de la sala de reuniones. Pero eso es exactamente lo que hizo nuestro estimado fotógrafo (él insiste que fue entre alucinógenas pesadilas producto de la falta de sueño) y lo que nos llevó todos los periodistas allí presentes a no poder controlar nuestra risa histérica, como si fuésemos un puñado de adolescentes malcriados. De forma cortés pero inflexible, nos enseñaron la puerta y nos encontramos en las calles de Tokyo con una exclusiva menos para nuestras revistas y nuestra reputación profesional en entredicho. Aún lo está.

■ Jason es periodista y trabaja en Japón y USA. De momento.


■ Si vas a Japón, prepárate para las rituales sesiones de intercambio de tarjetas.



Clonación, plagio. Llámalo como quieras, es un negocio sucio.

¡Guau! El último número de una revista inglesa con la que colaboro (al menos el último que he visto, ya que casi nunca me lo envían) regalaba un libro estupendo, *Game Over*, de David Sheff. Guai. Me encantaría plagiar esta idea para mi revista, si no fuera porque resultaría carísimo (tenemos un país mucho más grande en el que distribuir nuestras revistas, así que tenemos que imprimir más copias, y eso significa que no podemos permitirnos el lujo de regalar libros, cedés, joysticks o cochecitos). De cualquier

"El plagio está más de moda que nunca en las compañías desarrolladoras".

modo, y ya que hablamos de plagios, voy a dedicar este artículo a explicaros una nueva moda entre las compañías de software americanas. No se trata de plagios corrientes (los americanos le han estado haciendo esto a los japoneses durante años), sino de los más descarados nunca vistos y no los llevan a cabo las pequeñas compañías, sino las grandes y poderosas.

Tomemos, por ejemplo, 989 Studios, una compañía norteamericana de software asociada a Sony. Uno de los próximos lanzaminetos de la compañía es el juego de fútbol americano *NFL Xtreme 2*. Tiene buena pinta, pero recuerda bastante a (sí, lo habéis adivinado) *NFL Blitz 2000*, un juego de Midway muy popular en nuestro país. Ambos son arcades que ofrecen partidos de cinco contra cinco con "gran variedad de huesos rotos" (citando ambas hojas de prensa)-. No puedo hacer muchos comentarios sobre *Xtreme*, ya que sólo he visto un avance, pero si me baso en el plagio perpetrado el año pasado sobre *NFL Blitz 99*, se podría decir que 989 debería concentrarse en hacer simuladores puros, que es lo que mejor les sale. Su material para recreativas es deficiente.

Pero no todos los plagios son malos. *Crash Team racing*, el próximo lanzamiento de Naughty Dog, los creadores de *Crash Bandicoot*, es un clon tan perfecto de *Mario Kart 64* que me pregunto si Sony también lo editará en una gran caja de cartón además de en CD. De cualquier modo, como cualquiera que lo probara en la E3 os dirá, el juego, a pesar de que la calidad de los gráficos baja mucho en el modo para cuatro jugadores, podría claramente superar al *Mario Kart*. Así de bueno es. A pesar de que PlayStation ya tiene un buen catálogo de simuladores de Fórmula Uno y rallies, no hay mucha variedad en lo que a karts se refiere, así que, Naughty Dog, plagiad cuanto podáis.

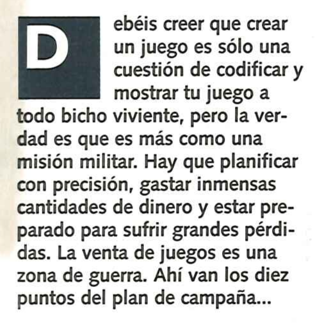
La última clonación flagrante de la que quiero hablar es *Star Wars*, la película, que recuerda sospechosamente a un manuscrito que dejé en el rancho de Lucasfilms hace un par de años. Esperad un momento. Bueno, no se parece, pero quiero hablar de ello.

A vosotros os acaba de llegar la película, así que no os la voy a estropear explicando como Jar Jar mata al emperador, o como 3Po es en realidad el padre de Luke, pero os diré que no debéis hacer caso a los críticos. Nunca he visto un fenómeno mediático sobre el que la gente tenga tan dispares opiniones. Analizar con un mínimo de rigor el par de juegos basados en la película (por cierto, sus títulos son el colmo de la creatividad) ha sido una tarea dura e ingrata. Algunos los adoran, otros los odian y hay muchos que no saben qué pensar. Ahí va una pista: probablemente os gustarán los juegos en la misma medida en que os gustará la película, así que si todavía no sabéis si comprarlos o no, pasad primero por el cine. Y una vez allí, observad con detenimiento la esquina inferior derecha de la pantalla durante la escena del Senado Galáctico y después quedaos hasta el final de los créditos.

■ Chris es redactor de *Next Generation*, una revista de videojuegos norteamericana.



¿Vender un juego en el Reino Unido? Hay un campo de minas que evitar.



Debéis creer que crear un juego es sólo una cuestión de codificar y mostrar tu juego a todo bicho viviente, pero la verdad es que es más como una misión militar. Hay que planificar con precisión, gastar inmensas cantidades de dinero y estar preparado para sufrir grandes pérdidas. La venta de juegos es una zona de guerra. Ahí van los diez puntos del plan de campaña...

1. Situar el juego.
Primero llegan las duras negociaciones con el editor y la evaluación de tu idea. Esto normalmente

"Ha llegado el momento de empezar a ver cómo la gente recibe tu trabajo".

sucede antes de empezar a programar y el equipo del editor es el que decide. Si les gustáis tú y tu idea, vas por buen camino, si no, "no nos llames".

2. Desarrollo
Bajo el escrutinio del productor y de su equipo de control de calidad, sufrirás evaluaciones mensuales y se te marcará un estricto calendario de entregas parciales.

3. Pruebas en grupo
Esto es un poco como las previas de las películas de Hollywood. Sobre una última alpha o una primera beta, varios tipos juegan para exponer sus ideas y acabar de definir la curva de dificultad, mejorar la jugabilidad y ofrecer mejores explicaciones sobre la naturaleza del juego. Una mala respuesta del grupo hará que pierdas el respaldo del equipo de marketing.

4. Los relaciones públicas entran en acción
Los relaciones públicas de tu editor visitan todos las revistas con tu juego. Se reciben muchos comentarios y muchos llegan a tu equipo pidiendo nuevas inclusiones, eliminación de conceptos o replanteamientos.

5. Demos no jugables
Estas son las primera demostraciones públicas que tu juego hará. Son las demos no jugables que encuentras en los CD's que las revistas regalan y en ellas encuentras gráficos del juego, ejemplos grabados y hasta sonidos. Este es el primer test real al que se somete tu juego y la oportunidad del equipo de marketing de confirmar si estaban en lo correcto al evaluar la posible respuesta del público.

6. Demos interactivas
Suelen ser jugables en parte, ofreciendo no más de un par de misiones y niveles. El código final del juego puede aún no estar probado y ciertamente todavía hay partes que faltan.

7. Campaña de marketing.
Los anuncios ya están preparados, normalmente por valor de decenas de millones. Campañas televisivas, concursos en revistas, anuncios en radios y publicaciones... La campaña se focaliza sobre todo en convencer a los grandes distribuidores de que tu juego será una novedad destacada y está respaldado por una campaña muy visual.

8. Pedidos de preventa
Muchos de estos pedidos tienen su origen en grandes distribuidores y, en muchas ocasiones, el éxito o fracaso del juego depende de estas preventas. Los editores no se arriesgarán si estas primeras ventas son flojas. La verdaderas ventas al público llegarán demasiado tarde.

9. Saltar al mercado
Se fabrican montones de copias y el juego es lanzado al mercado. Lo pedidos anteriores se distribuyen por las tiendas y nuevos pedidos pueden llegar rápidamente.El dinero de las preventas ya ha llegado a las arcas de las compañías de distribución, pero es ahora cuando la cosa empieza a ir en serio.

10. Enterrar a los muertos
Después de unos tres meses, el juego ya está gastado (a menos que sea un verdadero clásico). Una vez las ventas empiezan a decaer, se cancelan las demandas y los juegos no vendidos vuelven al editor. Sólo en este momento se puede evaluar qué se le debe a cada uno y si el juego ha sido un éxito o no. Pueden pasar meses antes de que tú, el humilde creador del artefacto, recibas los royalties si, claro, recibes alguno.

■ Neil es programador aparte de configurador de extravagantes planes para desplumar a los turistas en Bath. Su e-mail es backscreen@techno.demon.co.uk . Es un tipo sociable, siempre que quieras puedes contactar con él.

Espadas y espaldas



Es colega de los dioses (no son tontos los dioses), su padre es panadero (ella es un bollo) y es capaz de vaciar la pista de baile de un espadazo. Creemos estar seriamente enamorados de Sophitia, de Soul Calibur.



Los personajes femeninos de los beat'em-ups son una raza, por decirlo de alguna manera, extraña. Por un lado, tenemos a las siempre sonrientes japonesas cuyo lema parece ser que cualquier excusa es buena para enseñar las bragas y si quieres un amigo, cómprate un panda. Y por el otro, las dominátrix de tacón de aguja y látex. Ellas no sólo te romperán el corazón. No, eso sería demasiado fácil. Lo que ellas quieren es arrancártelo y luego devolvértelo aún latiendo.

Sophitia Alexandra, la indudable estrella de la versión de Soul Calibur para Dreamcast es prácticamente la vecina de al lado en comparación con las demás. Ella es noble. Y campestre. Y bucólica. Prefiere una espada y un escudo a esas viciosas artes marciales que utilizan las otras. Ella es una sana chica de veintiún años que nunca te pondría en evidencia si la llevases a comer con tus padres el domingo. Sólo habría un problema. A tu padre siempre le gusta meter las narices donde no le llaman y cuando le preguntara como se gana la vida, recibiría esta respuesta: "Soy la sagrada luchadora de Hephaestus, el dios de los herreros". No, no la conociste en el MacDonald's, ni en la cola del pan.

Lo mejor que puedes hacer es congregar a tus colegas alrededor de la PlayStation como si de la final de la Liga de Campeones se tratara y mostrarles la intro del original Soul Blade para PS. Sophitia emerge de un lago mostrando su tersa espalda desnuda y los primeros rastros de lo que, sin duda, es un culo. Pero algún que otro listillo le tuvo que colocar un chaleco que parece comprado en Zara, reduciendo así el emanamiento de sudor en las palmas de medio mundo occidental. No te resbalará el mando, pero no es lo mismo.

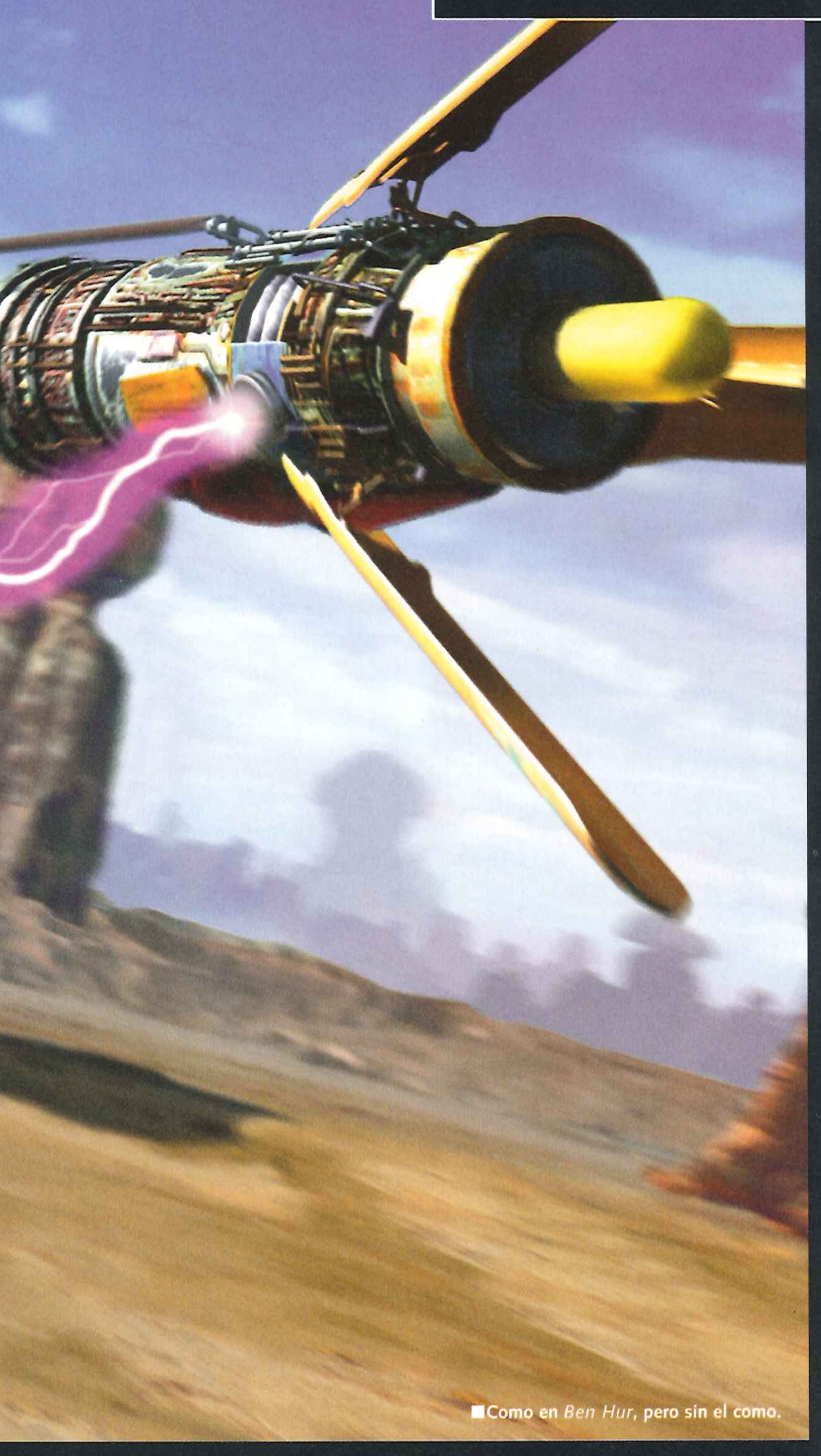
Este desconsiderado trato tuvo su continuación en el argumento de Soul Blade, de uno de cuyos momentos estelares nace Soul Calibur. Durante una brutal pelea con Cervantes, el pirata esqueleto, no el escritor manco, Sophitia consigue destruir una de las espadas gemelas de Soul Edge pero resulta herida al caérsele encima de su, por qué no decirlo, maravilloso cuerpo una de las espadas. Debe volver a su trabajo de día, que no es ni más ni menos que el de hija del panadero. Y cuando ella ya cree que en su destino está escrito que pasará el resto de su vida haciendo agujeros en los donuts con su espada Omega, el dios de los herreros la rescata y paga su cláusula de rescisión para encargarle una misión nueva: destruir la mortífera Soul Edge. Y es ahí donde empieza el beat'em-ups, con su habitual ración de mamporros. Los gráciles movimientos de Sophitia son una gentileza de Yamashita-san, un veterano de Tekken 3 y Soul Blade, quien anteriormente creara las secuencias para la mayoría de los personajes y, además, diseñara esa maravillosa forma de luchar que tiene nuestra heroína. "Amo a Sophia", confiesa este personaje (ponte a la cola, chaval).

Si nuestros programadores occidentales son gente con bambas blancas y camisetas de Ac/Dc, Yamashita-san es un antiguo estudiante de ballet clásico y aplica todo su saber a la creación de las gracias y maneras de Sophitia. Y ella es el ángel exterminador, el heraldo de los dioses y, sobre todo, la más lúbrica espadachina que jamás paseó sus encantos por una pantalla.

■ Soul Calibur sólo se puede jugar en las máquinas recreativas en la actualidad, pero una perfecta versión casera aparecerá para Dreamcast antes de que acabe el milenio. A



VINIERON DE OTRO MUNDO, Y CONVIRTIERON EL NUESTRO EN UN LUGAR MARAVILLOSO.


■Como en *Ben Hur*, pero sin el como.

ALGUIEN TIENE QUE GANAR LA CARRERA DEL MILENIO, MANDAR A DARTH MAUL DE VUELTA A SU OSCURO INFIERNO Y SALVAR EL PLANETA NABOO Y LA VIEJA REPÚBLICA.

El elegido eres tú

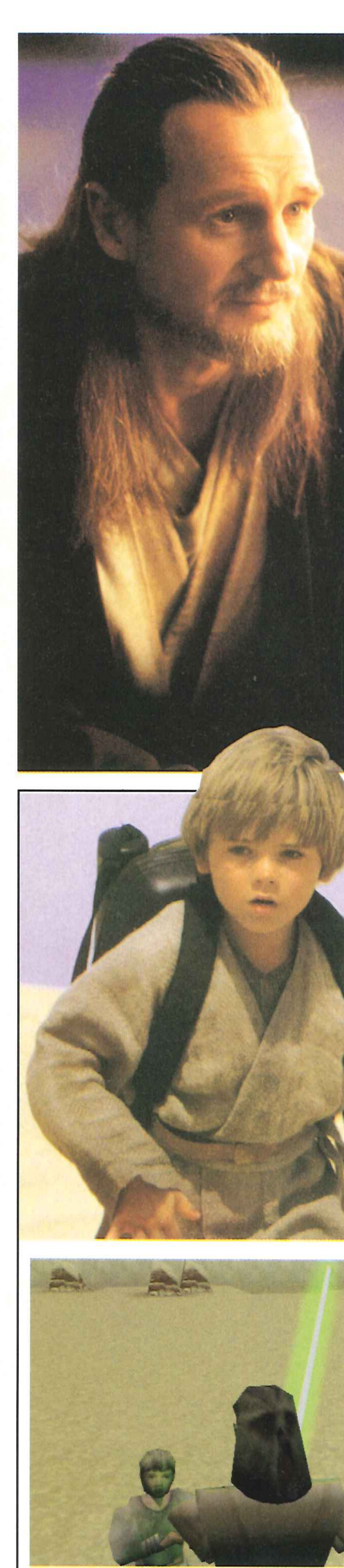
Contén la respiración y sumérgete en nuestro especial *Star Wars: La amenaza fantasma.*

¿Por qué no PlayStation?
Lo último que sabemos es que *Racer* no será convertido a la consola de Sony. *La amenaza fantasma* se ha retrasado bastante, pero tal vez cuando esta revista llegue a vuestras manos ya estará en las tiendas o a punto de llegar. Por supuesto, haremos todo lo posible para informaros puntualmente.



"¿SABE GEORGE LUCAS QUE PODEMOS HACER ESTO..."

LA AMENAZA FANTASMA PARA PLAYSTATION Y PC PUEDES SEGUIR LA TRAMA DE LA PELÍCULA, PERO SÓLO SI TÚ QUIERES...





No parece que a George le haga gracia nada de todo esto.

Lo mejor de los vídeo juegos es que te permiten controlar tu destino. No eres sólo un espectador privilegiado, eres el protagonista. Decides si el bien conquista el mal, si rescatas a la Princesa, o si el héroe es un verdadero valiente o un gandul que contempla desde su tanque como peatones inocentes mueren aplastados en segundos.

Los juegos interactivos ofrecen libertad de elección al usuario. A la larga, los vídeo juegos superarán en popularidad al cine y a la televisión. Este fenómeno debería preocupar a los directores de cine "tradicionales", como George Lucas.

Incluso un juego tan lineal como *The Phantom Menace* permite divertirse irreverentemente a costa del universo de *Star Wars* y de sus personajes. Seguramente a George Lucas no le va a hacer mucha gracia.

Agarra el sable de luz y a pasarlo en grande ...

■ En la sección novedades PC se incluye un análisis de la amenaza fantasma.

Qui-Gon Jinn

■ El gran Maestro Jedi es el encargado de preparar a Obi-Wan, responsable de proteger a la Reina. Obi-Wan también juega un papel importante en el Asalto contra Theed.



La alternativa...
Mos Espa es la ciudad de Jabba The Hutt, el escenario de la carrera de cuádrigas, y el lugar perfecto para tomar una ronda antes de pasar a la acción. Qui-Gon Jinn puede convertirse rápidamente en Qui-Gon Gin (& Tonic). Sólo tiene que pedir el equivalente galáctico de la cerveza: un zumo de juri. Pero el camarero es un desgraciado y se niega a servirte la tercera ronda. Puedes escoger: montas un escándalo o te vas a la discoteca...



Y a continuación...
Después de beberte el juri, te cruzarás con un Wookie que toca la guitarra espacial acompañado al piano por un monstruo de nariz azul. La bebida local tardará poco en hacer su efecto, pronto actuarás como el típico pariente borracho de las bodas y te lanzarás a la pista de baile. Sólo sabes dar un par de pasos (giro lateral caótico y voltereta a media altura), pero son suficientes para impresionar a la audiencia.



Para terminar...
Eres Qui-Gon, estás ebrio y enloquecido por el *breakdance*, pero reparas en una de las esclavas de Jabba. La pájara huesuda de facciones angulosas rechaza todos tus ataques (incluso el poder de persuasión de la Fuerza), ni siquiera parece importarle que te pongas a dar vueltas a su alrededor con tu sable de luz desenvainado.



La Nave de la Federación de Comercio

■ Esta nave permite llegar al escenario donde tiene lugar el encuentro entre Qui-Gon, Obi-Wan y los Neimodians. Aquí se necesita lealtad y cooperación.



La alternativa...
Al principio del juego, Ben dice: "Esto me huele mal". ¿Por qué no le demuestras que tiene razón? Dentro de todo buen Jedi se esconde un Darth Sidious esperando escaparse (o al menos un Ugnaught). Qui-Gon puede ser la primera víctima de tu cambio de planes y tu paseo por el Lado Oscuro. Dale lo que está pidiendo (una buena cuchillada).



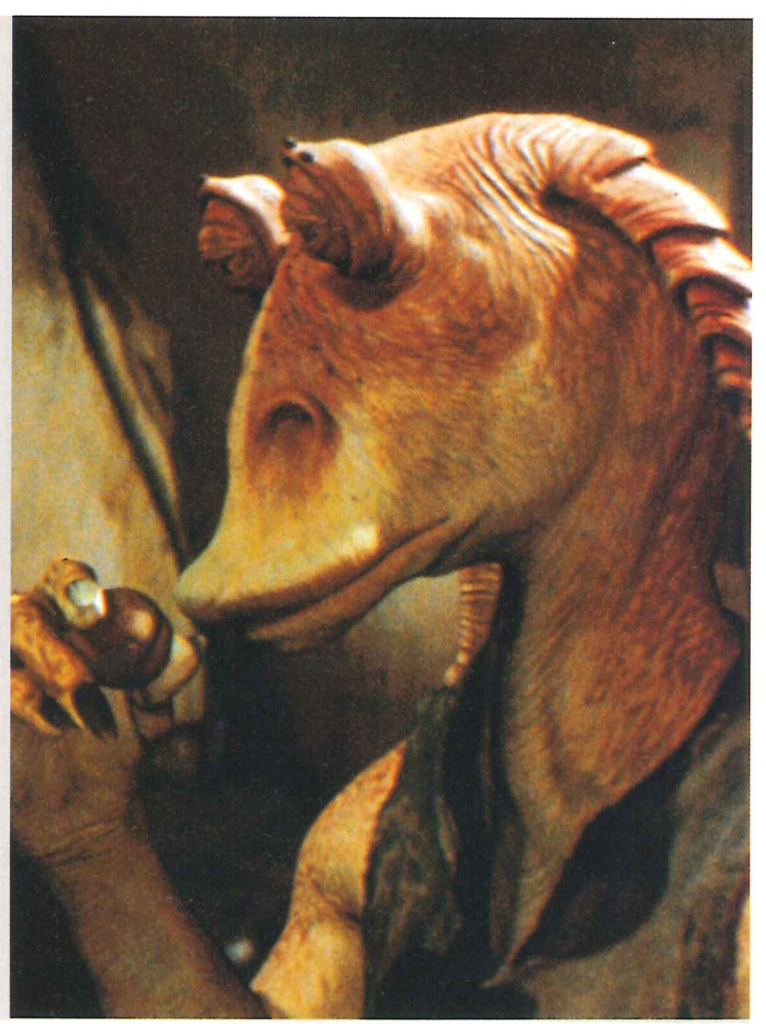
Jar Jar Binks

n A pesar de ser comúnmente considerado uno de los peores fichajes de esta nueva edición de *Star wars*, Jar Jar es muy útil para ayudar al Jedi a escapar del pérfido Otoh Gunga. Es un patoso pestilente que propicia situaciones de lo más divertidas.

La alternativa...
El personaje más desagradable de *La Amenaza fantasma* se merece una muerte lenta y dolorosa. A los Ewoks les encanta tomarle el pelo al pajarraco orejudo. Con tres golpes de espada, Qui-Gon acabará con la sonrisa atolondrada de Binks.







Anakin

■ El joven Darth está prisionero en la ciudad Tatooine de Mos Espa. Qui-Gon le enseña las técnicas de la Fuerza, sin seguir las recomendaciones del Consejo Jedi.

La alternativa...
El mocoso precoz, alias "el maniquí", dura muy poco. Si el niñato quiere tanto convertirse en caballero Jedi, mejor que pruebes sus habilidades de lucha lo antes posible. Al encontrarle, da unos golpes de sable, y a ver si cuando está acorralado en el suelo aún es tan listo como parece.



Obi-Wan Kenobi

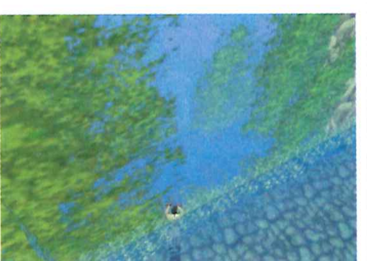
■ **El Jedi es un disidente. Su misión es ayudar a Qui-Gon Jinn contra la malvada Federación de Comercio y proteger a la Reina Amidala a toda costa.**

La alternativa...
A Ben le gusta tanto utilizar el sable como al futuro caballero Jedi. La visión de la Reina es el estímulo perfecto, junto con un espejo colocado estratégicamente para reflejar su arrasadora virilidad. Para terminar con Obi-Wan Kenobi sólo tienes que desenfundar la espada y sentir la Fuerza.





O si no...
Puedes olvidarte de tu misión, que no es otra que evitar la amenaza fantasma. Theed es el lugar perfecto para darse un baño rápido. No te preocupes por salvar a la Reina, desafía a los habitantes del estanque con una demostración de natación. Cuando te canses de hacerte el simpático con las criaturas acuáticas, la cascada te rescatará del aburrimiento de este nivel.



Que empieza la fiesta...
Cuando te hartes de los Battle Droids, esta repisa será tu salvación. Te ofrece una vista panorámica de los bosques Naboo. Para conocer la fauna del lugar lo mejor es saltar hacia delante y volar.





Padme

■ **La doncella Padme se parece demasiado a la joven Reina Amidala. Lo que tiene de guapa lo tiene de agresiva.**

La alternativa...
La doncella prefiere pasar más tiempo con Jar Jar que contigo. Su simpatía por Binks merece un buen castigo. Cuando se niega a seguirte por Mos Espa, demuéstrale quien manda, utiliza la Fuerza para servírsela en bandeja a los antipáticos jawa.





La carrera de Tatooine

■ **La carrera es una de las secuencias más emocionantes de la película. Anakin puede escapar de la esclavitud y abandonar Tatooine para siempre.**

La alternativa...
Esta escena permite descubrir que Anakin es una antipática clonación del pequeño Buda. Carece de talento, tiene poca personalidad y un corte de pelo horrible. Encarna a Qui-Gon y haz justicia, dispárale un Detonador Térmico a su vehículo. El disparo no impedirá que la carrera continúe, pero te sentirás mucho mejor.





La Reina Amidala

■ Es muy leal con sus súbditos. Se ha propuesto no permitir que la Federación conquiste su planeta, llamado Naboo.

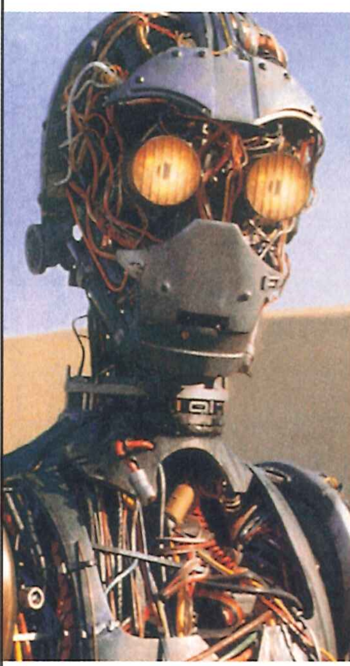


La alternativa...
La Reina Amidala es una monada, pero sus quejas pueden hartar hasta al Jedi más devoto. Después de escucharla quejarse sin parar porque le pisan el vestido, lo mejor que puedes hacer es encarnar a Ben, saltar al abismo y dejar que la encantadora quejica se cuide por sí misma.



O si no...
En Coruscant, el Capitán ha captado la atención de la joven. El vestido para el funeral le sienta de maravilla. Está tan guapa que no puedes resistirte. Olvídate de la amenaza del tanque volador y aprovecha el rato que os quedéis a solas para mostrarle de qué eres capaz.





R2-D2 y C-3PO

■ En la película se descubre que Anakin es el creador de 3PO (¡INCÓGNITA DESVELADA!) y se explica el origen de la amistad entre los dos camaradas metálicos.

La alternativa...
Los dos personajes más populares de la trilogía se las arreglan para conseguir un papel de figurante en *La amenaza fantasma*. 3PO sigue siendo un envarado petimetre y R2 un bruto arrogante. Pero afortunadamente puedes destruirlos con un sólo golpe de sable. Terminando para siempre con su duplicidad.







Mos Espa

■ Es el lugar de origen de los peores villanos del universo. En esta ciudad Tatooine, Qui-Gon y Obi-Wan se encuentran con el joven Anakin por primera vez. Y deciden tomar parte en la carrera.

La alternativa...
El nivel Mos Espa es muy difícil, y las pocas ganas de ayudar de los habitantes complican aún más las cosas. Al terminar el nivel tienes la posibilidad de cargarte una hilera de malditos aliens. Después de hacer justifica, es hora de escapar hacia el desierto, saltando y cacareando como un loco.

La Ciudad de Theed

■ Es la ciudad natal de la Reina. Parece un jardín, pero cuando llegan los Federation Battle Droids se convierte en un territorio en guerra.

La alternativa...
La perversa Federación envía contra ti a los estúpidos Gungans. Puedes despistar sus terroríficos Tanques de Batalla cubriéndote detrás de un jardín. Fíjate que demostración de pericia militar (el tanque no puede luchar contra la barrera horticultural).

O si no...
Los habitantes de Theed son molestos y de poca ayuda. Si no piden agua, quieren que les ayudes a encontrar a sus hijos perdidos, o simplemente quieren charlar contigo. Por suerte, puedes utilizar el sable contra ellos sin reducir tus posibilidades de terminar el juego. Mejor aún si consigues que el desorden resultante parezca fruto de un trágico accidente...

Darth Maul

■ Un malvado terrible. Junto con el no menos malvado Darth Sidious, lidera a las fuerzas del Lado Oscuro. Es el tipo que debilita a Qui-Gon Jinn (¡INCÓGNITA DESVELADA!). ¡Fuera!

La alternativa...
Como un buen caballero Jedi, Qui-Gon combate con lealtad y espíritu deportivo. No como el tatuado y miserable Maul. Su arma inspira terror a cualquiera. Cuando Darth utilice alguno de sus trucos para alcanzarte por detrás, lo mejor es salir huyendo.

O si no...
Esto no aparece en la película, pero el arsenal de Qui-Gon le permite rehusar las batallas con sable, optando por un combate cuerpo a cuerpo. Desengancha el cartucho de ráfaga y verás como Maul se pone pálido de golpe.

☒ Sí, quiero
tocar la guitarra.

Sin saber solfeo. Y aprender deprisa, con una guitarra propia y un método fácil: vídeos, CD´s... ¡Haré realidad mi sueño!

Sí quiero recibir información, sin compromiso, sobre el curso o cursos que indico:

____

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Teléfono ______________ D. N. I. ______________

Bloque ________ N.º ________ Piso ________ Prta. ________

Población ______________ Cód. Postal ______________

Provincia ______________ Fecha de nacimiento / /

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

Por favor, envía este cupón a:

CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

TK 1

CCC, 60 años al frente de la Formación a Distancia.

Decoración y Manualidades
lonitor/a Manualidades.
scaparatismo.
ecoración Profesional.

Fotografía, Ilustración y Redacción
otografía.
ibujo.
erografía.
scritor.

Deporte y Salud
lonitor de Aeróbic.
reparador Físico y Deportivo.
lonitor de Gimnasio.
uiromasajista.

Música
uitarra.
eclado.
olfeo.
cordeón.

Cultura
raduado Escolar.
cc. a la Univ., mayores de 25 años.

Inmobiliaria
estor Inmobiliario.
estor de Fincas.

Cocina y Hostelería
ocina Profesional.
efe de Comedor.
amarero - Barman.

Belleza y Moda
·Peluquería.
·Esteticista.
·Modista.
·Diseño de moda.

Oposiciones
·Auxiliar de Correos.
·Profesor de Autoescuela.

Especialidades Sanitarias
·Auxiliar de Enfermería.
·Auxiliar de Jardín de Infancia.
·Auxiliar de Puericultura.
·Auxiliar de Geriatría.
·Auxiliar de Rehabilitación.
·Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales
·Auxiliar de Clínica Veterinaria.
·Peluquería y Estética Canina.
·Auxiliar Clínico Ecuestre.
·Adiestramiento Canino.
·Psicología Canina y Felina.

Gestión y Administración de Empresa
·Asesor Fiscal.
·Contabilidad.
·Asesoría Laboral.
·Técnico en Recursos Humanos.
·Administración de Empresas.
·Dirección Financiera.
·Auxiliar Administrativo.
·Técnico en Implantación del Euro.
·Dominio y Práctica del PC *(Windows 95 ó 98)*.

Idiomas
·Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
·Técnico en Calidad.
·Prevención de Riesgos Laborales.
·Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
·Técnicas de Venta.
·Marketing y Dirección Comercial.
·Gestión Grandes Superficies.

Técnica y Mecánica
·Carné de instalador Electricista.
·Fontanería.
·Mecánica.
·Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
·Electrotecnia y Electrónica.
·Radiocomunicaciones.
·Técnico en TV.

Otras profesiones
·Bibliotecario y Documentalista.
·Investigación Privada.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica. ·Hidráulica y Neumática. ·Electricidad Industrial. ·Autómatas Programables. ·Electrónica de Potencia. ·Máquinas y Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Esta guitarra GRATIS con el Curso.



Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22



☒ **Sí, quiero**

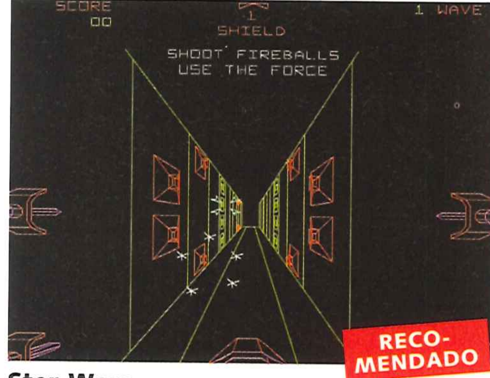
www.centroccc.com

Y LA HISTORIA CONTINÚA...

VERLO EN EL CINE ES UNA COSA. PERO PILOTAR UN X-WING EN EL ESPACIO, CAMINO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE, ES ALGO MUY DISTINTO.

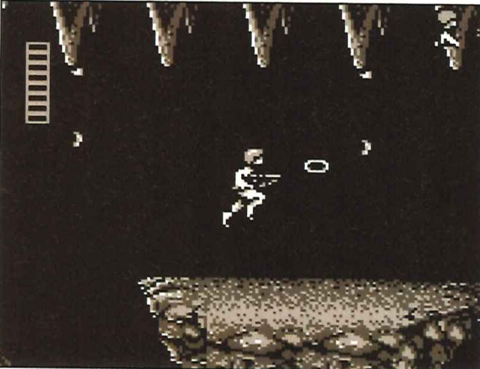
Que quede entre nosotros, pero Star Wars debe parecer a mucha gente un glamuroso divertimento para idiotas. Ruido y algarabía, bellezas semidesnudas, un héroe desgraciado con un peinado horrible... Era inevitable que la película se convirtiera en fuente de inspiración para tantos creadores de vídeo juegos: seres solitarios adictos a la Cola. Si el reportaje sobre La amenaza fantasma te ha despertado la nostalgia por Star Wars, aquí tienes una lista de todas sus adaptaciones al mundo virtual.

■ "Agarraros fuerte. Sólo me queda una vida, si no me cargo al jefe nos iremos todos al garete."



Star Wars
■ Arcade ■ Atari ■ ★★★★

■ Es la abeja reina de la colmena *Star Wars*. Mucho mejor si pruebas el sonido Surround de la cabina. Los expertos aún no habían inventado buenos gráficos en 3D, así que los niveles están resueltos a base de imágenes de estructuras de alambre muy simples pero efectivas. Navega por el espacio, entre los planetas. Cambia rápidamente de plano al pasar junto al pozo de municiones de la Estrella de la Muerte. Reduce a escombros unos cuantos destructores. Mientras, Obi-Wan se dedica a arengar a la tropa con espiritual vehemencia. Una verdadera joya.



Star Wars
■ Game Boy ■ Ubisoft ■ ★★

■ Una resurrección en blanco y negro de la arcaica versión NES de *Star Wars*. El juego está dividido en dos secciones, primero conduces una aeronave por entre las rocas y las torres de combate de un planeta remoto y luego tienes que ayudar a Luke a andar, saltar, y disparar a través de un rosario de plataformas en 2D. O sea, poco o nada original. La estructura Game Boy del juego no funciona: plataformas, plataformas, y más plataformas.



Dark Forces
■ PC/PSX ■ Virgin ■ ★★★

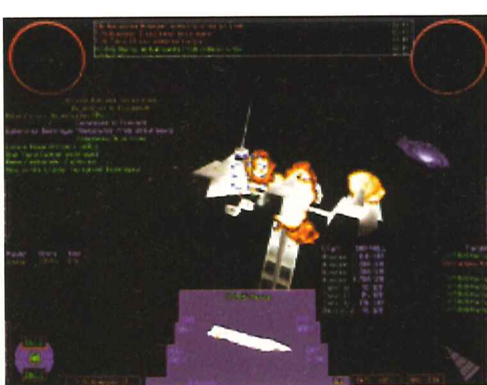
■ Bueno, al final podrás ser Kyle Katarn, más o menos. Atacar las fuerzas Imperiales con el láser es un verdadero placer. Este juego en 3D para un jugador consta de 14 misiones para las que cuentas con un amplio repertorio de armas Jedi. Los puzzles sirven para oxigenar un poco la mente entre disparo y disparo. El escenario basado en la mitología de la película es muy creíble, aunque convencen bastante más en la versión PC que en la PSX.



Rebel Assault II

■ PC ■ LucasArts ■ ★★

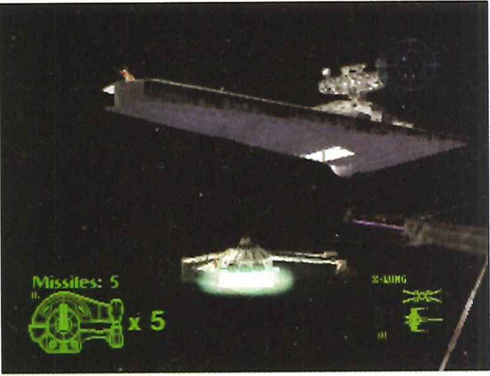
■ Una desaforada batalla tridimensional, esquivando árboles con motores a toda velocidad, disparando contra tropas de control, y evitando campos de asteroides. Las restricciones del juego lo hacen un tanto aburrido. Para esquivar la lluvia de obstáculos tienes que seguir una ruta preestablecida. Las imágenes de vídeo ocupan gran parte del CD, se han tratado como partes tan importantes como el propio sistema de juego. El guión carece de originalidad, los gráficos no son convincentes; el resultado es un trabajo poco profesional.



X-wing vs TIE Fighter

■ PC ■ Activision Classic ■ ★★★★

■ *X-wing* rediseñado para múltiples jugadores. El mecanismo interno del juego se ha dejado casi igual. Las imágenes se han retocado para crear un universo *Star Wars* aún más creíble. La modalidad para un jugador deja bastante que desear, tiene pocas misiones. Pero es perfecto para jugar a través de Internet. Ofrece frenéticas batallas espaciales con mucha acción, la posibilidad de unirse al despiadado clan de Darth Vader, o de aunar esfuerzos con los Rebeldes.



Shadows of the Empire

■ N64/PC ■ Nintendo ■ ★★

■ Un juego caótico para un solo jugador. Carreras, mazmorras, y subjuegos estilo *shoot-'em-up*. Surgió como un derivado del guión oficial de *Star Wars*, para tener a los fans ocupados entre una peli y la siguiente. En definitiva, no es más que un refrito de imágenes desordenadas y pelín incoherentes en el que la falta de ideas sólidas se ve substituida por una muy poco imaginativa proliferación de subjuegos. El protagonista es un tal Dash Rendar. Una verdadera lástima.



Yoda Stories

■ PC ■ LucasArts ■ ★★

■ Un juego de rol inspirado en el mundo de Zelda. El hermano clónico de Fozzie Bear, la popular criatura de color mucosa, tiene un papel secundario. Haces de Luke Skywalker, pero en versión dibujos animados. Deambulas, recoges objetos, mueves rocas, conquistas zonas inaccesibles, y poco más. La acción y los decorados cambian a medida que avanzas, pero aún así, es poco emocionante. A nivel de calidad deja bastante que desear. Puede que tu hermano pequeño lo encuentre divertido.



RECO-MENDADO

Jedi Knight: Dark Forces II

■ PC ■ Activision Classic ■ ★★★★★

■ Otro bombazo sobre *Star Wars* para un solo jugador. Pero esta vez ofrece la modalidad multijugador a través de la red o de Internet. Gráficos en 3D alucinantes. Un arsenal de armas de láser muy potente (con el gran sable de luz) y muchos de los malvados de *Star Wars* a tu entera disposición. Eres un auténtico embajador de la violencia y el caos, y para triunfar sólo necesitas hacer un uso inteligente de tu munición. Utiliza la Fuerza, parece que sirve para saltar.



Star Wars: Supremacy

■ PC ■ Activision Classic ■ ★★

■ Un juego de estrategia del montón. Lo único interesante es su vinculación con *Star Wars*. Tendrás mucho que hacer: crear y controlar flotas de X-wings o Tie Intercopters, conseguir que los planetas sean leales a tu causa, utilizar la inteligencia para poner a raya al enemigo, etc. Es un juego excesivamente complejo, aburrido, y con una interfaz poco convincente. La presencia de la encantadora Princesa Leia apenas sube un par de grados la gélida temperatura del juego.



Star Wars: Masters of Teras Kasi

■ PlayStation ■ Virgin ■ ★★★

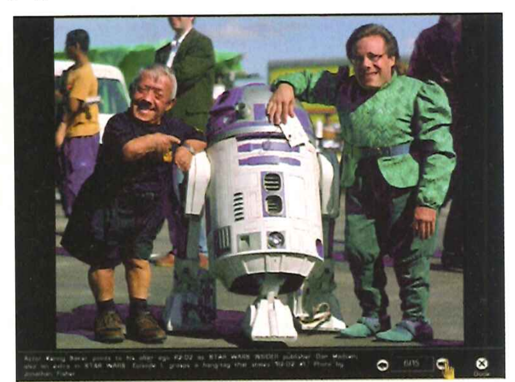
■ El primer, y de momento el único, *beat-'em-up* basado en la primera película de las saga galáctica. Leia atiza a Luke, Darth patea a Chewie, Han Solo hace fosfatina al pobre Obi-Wan... y así hasta el infinito. Los combos exigen paciencia y una precisión casi clínica. Aún así, es un juego divertido, pero está claro que en lo que a jugabilidad se refiere no está a la altura de los buenos juegos de lucha, como *Tekken 3*. Faltan algunos personajes más (estaría bien poder destrozar los dientes de oro de C-3PO). Es uno de los pocos títulos *Star Wars* con modo multijugador al estilo arcade.



Star Wars Arcade Trilogy

■ Arcade ■ Sega ■ ★★★★

■ Una actualización muy oportuna de un clásico de Atari, con un seductor retoque en 3D. Consiste en un ataque a la majestuosa Estrella de la Muerte organizado en 7 niveles. También incluye una persecución de cuádrigas motorizadas por territorio Endor. Y la guinda, luchas contra Boba Fett y contra el tipo del casco negro en persona, utilizando el sable de luz. Es una lástima que el movimiento esté restringido por canales. Las imágenes se han mejorado extraordinariamente. Si tienes la suerte de encontrarlo en alguna sala recreativa, ya sea en Madrás o en Sebastopol, juega.



Star Wars: Behind the Magic

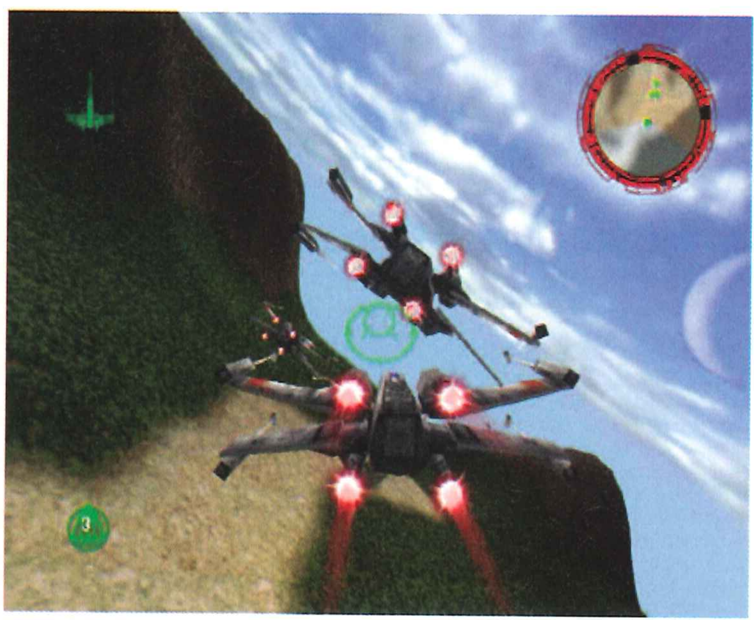
■ PC ■ LucasArts ■ ★★★★

■ ¿Te apetece indagar en el oscuro pasado de Boba Fett? ¿Y colarte hasta la cocina del Halcón Milenario? Entonces esta enciclopedia interactiva es perfecta para ti. Está repleta de escrituras, biografías, notas del creador, exclusivas y reportajes sobre el rodaje. Con este título todo el mundo puede descubrir alguna sorpresa *Star Wars*, incluso los fans más devotos. La preview de *The Phantom Menace* ha perdido interés después del estreno de la película. Pero aún así, contiene una buena dosis de *Star Wars*.



X-wing Collector Series
■ PC
■ EA
■ ★★★★★

■Tienen lugar dos batallas decisivas (X-wing y Tie Fighter). Empiezas con misiones de entrenamiento, avanzando hasta confrontaciones épicas muy sangrientas. Incluye muchos extras en disco. Misiones creadas con unos gráficos muy bien logrados. Tus enemigos tienen una IA muy desarrollada, pero seguro que encuentras la forma de confundirlos y desquiciarlos. El decorado galáctico es una pasada. Puedes escoger entre atacar violentamente a Vader o entrenarte para partirle la cara al feo y repelente Skywalker.



Star Wars: Rogue Squadron
■ N64/PC
■ Nintendo/EA
■ ★★★★

■ Un portentoso *shoot-'em-up* que promete emociones sin límite. Las imágenes tienen todo lujo de detalle, la música inspirada en *Star Wars* es insuperable, ofrece más blancos que la trilogía completa. Son un total de 16 misiones y puedes pilotar casi todas las naves Rebeldes. Las aeronaves son un poco lentas, pero es el primer juego para consola que consigue recrear la experiencia de pilotar estos vehículos espaciales. Es una verdadera gozada.



X-wing Alliance
■ PC
■ EA
■ ★★★★

■ Veinte años después de la primera película, EA te ofrece la posibilidad de pilotar el Halcón Milenario por territorio imperial, con una panorámica tridimensional impresionante. Los controles y la interfaz son sencillamente perfectos, muy completos y a la vez accesibles. Los gráficos no han mejorado mucho respecto a su precedente. Un desafío de 50 misiones, incluyendo el sublime combate final contra laEstrella de la Muerte. Impregnado de atmósfera *Star Wars* de pies a cabeza.



Star Wars Episode 1: Racer
■ N64/PC
■ Nintendo/LucasArts
■ ★★★★

■ Un estimulante juego de carreras basado en una de las escenas cumbres de *La amenaza fantasma*. Anakin está prisionero en el planeta Tatooine, y para recuperar la libertad deberá demostrar que es el más rápido y el más listo. O sea, todo un festival de joyas del ciberdiseño moviéndose a velocidades taquicárdicas. La atmósfera Star Wars muy palpable. Lástima que no haya armas suficientes y que los adversarios no sean consistentes. Pero aquí todo es cuestión de velocidad... y Fuerza.



■ "De acuerdo Darth, tú ganas, la tuya es más grande que la mía."

EL PODER DE LAS ESTRELLAS

SI *STAR WARS* TE ABURRE, TE ABURRE LA VIDA...

¡Esto está que arde!

Diez usos alternativos para el sable de luz

1. ¿Avivar un fuego de carbón tradicional?
Ya no necesitas un atizador al rojo vivo. Lo de darle a alguien en el trasero con un atizador ardiente ha pasado a la historia. Ahora puedes colocarle el sable de luz junto al trasero y fingir que lo conectas.

2. ¿Demasiado perro para hacer café?
Olvídate de hervir el agua, ponla directamente en la taza y caliéntala introduciendo el sable de luz. Es también muy útil para preparar sopas caseras.

3. ¿Organizando una fiesta al estilo Acid de los 80?
Si tienes un sable de luz ya no necesitas ponerte collares fosforescentes alrededor del cuerpo. También mantendrá a raya a los pesados que intenten venderte porquerías.

4. ¿Problemas de iluminación para tus striptease particulares?
Cuelga el sable de luz en el techo con un celo y conseguirás una atmósfera lúgubre perfecta.



■ "Tú estáte quieto, que no te va a doler."

5. ¿Se te cayeron las gafas al lavabo?
Pon el sable de luz a máxima potencia y evapora el líquido para poder recuperarlas sin ensuciarte las manos. (Imposible evitar la nube formada por la evaporación de la "agüita amarilla").

6. ¿De noche te molestan las polillas?
Si cuelgas el sable de luz del techo, las muy canalla no tendrán más remedio que cometer el hara-kiri.

7. ¿Un puesto callejero de salchichas y hamburguesas con problemas de logística: la salchicha caliente y el pan aún congelado?
Calienta el panecillo atravesándolo por el sable de luz. ¡Cuidado con la mostaza!

8. ¿Problemas con las carreras de obstáculos?
Carga el sable de luz y destroza el marcador. Así ganarás en cuestión de segundos.

9. ¿Dificultades con Internet? ¿Imposible acceder a un sitio Web para conseguir una información urgente?
Utiliza el sable de luz para prender el ordenador en llamas. Los fuegos artificiales te alegrarán la vista.

10. ¿Que un grandullón con un casco negro y una capa te castiga por no dejarte seducir por el lado oscuro?
A ver, espera un momento...

Conjunciones astrales

La evolución de la Estrella de la Muerte a lo largo de los años

1983



Return of the Jedi: Death Star Battle
■ Sistema: **Atari 2600**
■ Editor: **Parker Brothers**
■ El tercer juego *Star Wars* que salió a la luz. Los gráficos dejaban muchísimo que desear. La nave de Mr Vader tenía poco de espeluznante, parecía más bien una galleta. El espacio estelar nos recordaba el mantel de la abuelita.

1983



Star Wars
■ Sistema: **Arcade**
■ Editor: **Atari**
■ Un clásico armado con la potencia de los arcade convencionales, pero con muy poco que ofrecer. Unas líneas verde fosforescente y una Death Star parecida a una atracción de feria, o mejor a un robot prehistórico.

1984



Return of the Jedi
■ Sistema: **Arcade**
■ Editor: **Atari**
■ Un año después Atari retomaba el diamante en bruto del Imperio. El resultado no impresionaba, las proporciones eran inverosímiles. Pero al menos se podía reconocer a simple vista. Es una pena que el universo que rodeaba la nave nodriza parezca un dibujo de preescolar.

1985



Deathstar Interceptor
■ Sistema: **Spectrum**
■ Editor: **System 3**
■ La reconquista del ordenador en un periodo de crisis del Imperio. Nuestra nave favorita se ha convertido en un caramelo azul. El foso de la aeronave tiene un aspecto deplorable, parece que lo han construido los hombres de Darth en pleno delirio etílico. Y para colmo de desgracias, la flota de TIE Fighters tiene los colores del arco iris.

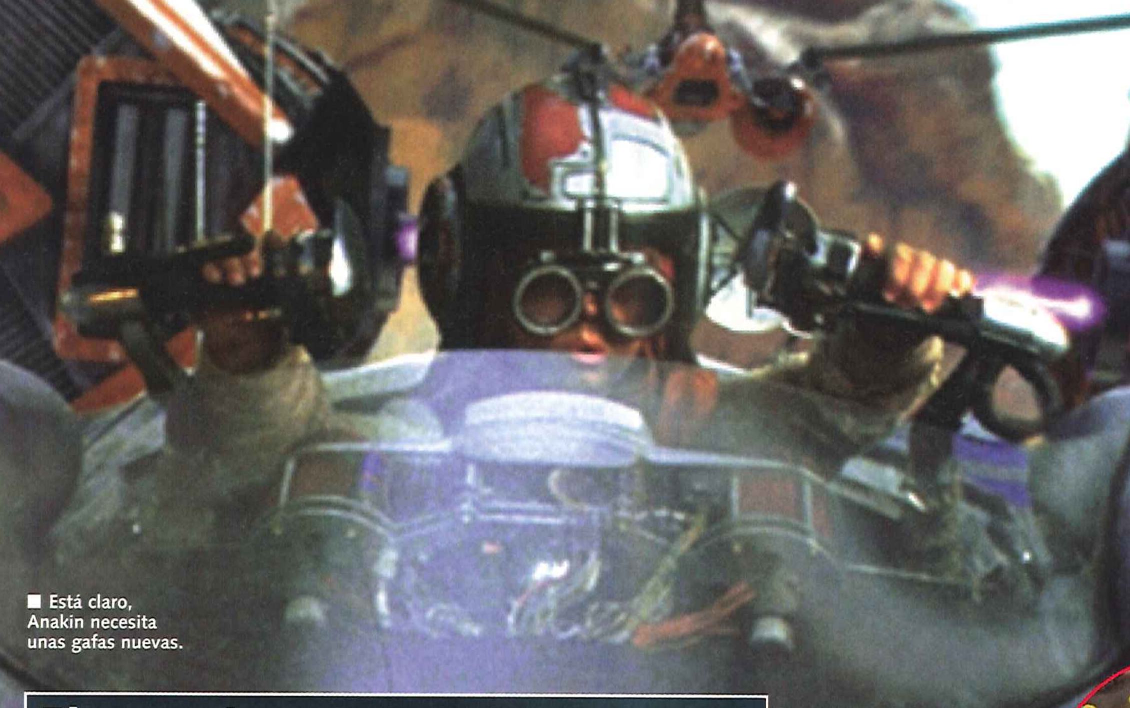
1999



X-wing Alliance
■ Sistema: **PC**
■ Editor: **LucasArts**
■ Esto está mucho mejor. Una reproducción perfecta de la Estrella de la Muerte, con uso de las más sofisticadas técnicas de diseño y animación virtual. Vader suele presumir de que su mortífera estrella es "del tamaño de un planeta", pero tal vez no sea para tanto. Aún así, no negaremos que impresiona.

UNA EXPERIENCIA DE INFARTO

¿QUÉ ES MÁS EXCITANTE: LA ESCENA DE LA CARRERA EN EL CINE O UNA PARTIDA DE *STAR WARS: EPISODIO 1: RACER* EN TU NINTENDO 64? SÓLO HAY UNA FORMA DE AVERIGUARLO ...



■ Está claro, Anakin necesita unas gafas nuevas.

El experimento

La carrera de Mos Espa es uno de los mejores momentos de *La amenaza fantasma*. Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn ponen el futuro de la nave, del Jedi, y de todo lo demás en manos del joven Anakin Skywalker. Es una escena impresionante, perfecta para empezar el juego. George Lucas sólo tubo que conseguir los fondos necesarios para que *Star Wars Episode 1: Racer* para N64 y PC saliera a la luz.

Pero, insistimos, ¿qué es más emocionante: presenciar las peripecias de Anakin por el desierto Tatooine en el cine o pilotar la vaina voladora a toda velocidad por el escenario real desde tu N64?

Sólo hay una manera de comprobarlo. Búscate un conejillo de indias, conéctalo a un electrocardiógrafo, y llévale a ver *La amenaza fantasma* con un paquete de palomitas. Cuando llegue la escena en cuestión, enchufa el aparato y controla su ritmo cardiaco. A continuación te llevas al conejillo de indias a casa y repites el experimento mientras juega una partida de *Episode 1: Racer*. Compara los resultados y termínate las palomitas.

Las conclusiones serán de ataque de risa.

■ Encontrarás un análisis de *SW Episodio 1: La amenaza fantasma* en la sección de Novedades PC de este mismo número.

Y es que la ciencia avanza...

■ El corazón humano acelera sus latidos como respuesta ante emociones fuertes. Al contraerse para producir un latido se genera una pequeña descarga eléctrica. Medir la regularidad de estas descargas permite conocer el ritmo de las palpitaciones, y por tanto el nivel de excitación. Los electrodos se colocan en el pecho (y no en la cabeza, como aparece en la foto), y los cables se conectan a un electrocardiógrafo. Se registran los impulsos y se imprime en un papel llamado electrocardiograma. La altura de los vértices del electrocardiograma indica la fuerza de los latidos del corazón. La proximidad entre vértices indica la velocidad de los latidos. Un aumento de la altura (amplitud) y una disminución de la separación (frecuencia) de los vértices indican un nivel de excitación mayor.

La película

■ La trama (¡INCÓGNITA DESVELADA!): unos dementes salen al espacio exterior. Los caballeros del Jedi, Obi-Wan y Qui-Gon, se dedican siempre a huir de alguien. Qui-Gon salva la vida del alien Jar-Jar (un intento fallido de crear un híbrido entre un caballo y un sapo). Rescatan a la Reina Amidala y buscan refugio en el planeta Tatooine. Desgraciadamente la nave del Jedi necesita recambio. Qui-Gon intenta comprarle una aeronave a un vendedor de vehículos espaciales de segunda mano (el tipo parece un cruce desastroso entre un abejorro y el entrañable alien Alf). Por desgracia, Qui-Gon no tiene suficiente pasta para comprar la nave y no puede utilizar la Fuerza para persuadir al vendedor.

Durante este intercambio mercantil, el Jedi se hace amigo del joven Anakin Skywalker, que con el tiempo se convertirá en el padre de Luke Skywalker y también en el propio Darth Vader. Parece que Anakin es bueno es un buen piloto de carreras. Qui-Gon hace una apuesta con el vendedor. Si Anakin gana el gran campeonato de carreras de Tatooine, el Jedi conseguirá una aeronave gratis. Si pierde, el comerciante se quedará con la nave espacial del caballero.

La carrera está a punto de empezar. Selbulba, uno de los competidores, intimida a Anakin: "De ésta no te libras Skywalker. ¡Esclavo maldito!". Annie (es el apodo del pequeño Skywalker) responde: "¡Ya veremos, baboso!" Se suben a las vainas motorizadas, pero Selbulba engancha un alambre a la nave de Annie. La tensión es insoportable...

El juego

■ El conejillo de indias aprieta el botón de inicio en la N64:

(1) 0.00
Empieza la carrera.

(2) 0.06
Se estampa contra la colina sin daño aparente.

(3) 0.18
Le mete caña al turbo.

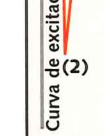
(4) 0:33
El motor empieza a sobrecalentarse.

(5) 0:39
Estalla.



■ El monstruo reposa en nuestro laboratorio subterráneo

Ahora agasajamos a nuestro conejillo de indias con palomitas y refresco, mientras activamos el electrocardiógrafo.

(1) 0:00
"Enciendan motores", anuncia el excitadísimo comentarista. aJabba the Hutt da la señal de salida decapitando a una rana con su babosa boca.

(2) 0:06
Annakin tiene problemas para arrancar, es un momento de máxima tensión. El comentarista sentencia: "Ahí tenemos a Skywalker, pero lo va a tener muy difícil para alcanzar a los líderes".


■ Siempre cómo cuando estoy nervioso.

(3) 0:53
Selbulba se lo está pasando en grande estampando a sus rivales contra la pared. Los corredores se acercan al interior del túnel.

(4) 1:40
Annie a punto de ser alcanzado por la onda expansiva de una de las explosiones causadas por la conducción temeraria de Selbulba.

(5) 2:55
Los rivales caen como moscas. "¿Dónde está el amo Annakin?", dice C3PO. ¡Cielos, que alguien le tape la bocaza a ése estúpido androide¡

(6) 3:06
Skywalker empieza a remontar posiciones, al tiempo que las granadas de Selbulba siguen haciendo estragos. El comentarista enloquece por momentos. La carrera se acerca a su clímax.

(7) 4:03
Salto inesperado en la curva cardíaca de nuestro conejillo de indias. ¿Qué ha ocurrido? ¿Annakin remontando posiciones? Pues no exactamente, la chica de al lado le ha tocado la pierna.

(8) 5:12
La cosa se pone fea. Annakin y Selbulba compiten codo a codo por la primera posición, pero el motor del pequeño Skywalker está a punto de reventar.

(9) 6:50
Gracias a un par de piruetas estilo *Top Gun*, el futuro Señor de las Tinieblas, Annakin para los amigos, supera montañas, muros, túneles y granadas.


■ Incapaz de soportar la presión.

(10) 7:30
Cuando ya está a punto de alcanzar a Selbulba, Annakin se da el gustazo de empujar contra una colina el vehículo del desagradable alienígena. Esto es pan comido.

(11) 8:10
Con selbulba fuera de competición, Annakin consigue una fáil victoria. "Increible", exclama el flemático C3PO. "La multitud enloquece", brama el comentarista. "Lo hice, mamá", comenta el cachorro Skywalker. "Es un milagro, Annie", respondfe la mamá en cuestión, "has llevado un rayo de esperanza a todos aquellos que la habían perdido". Nuestro conejo de indias parece algo indispuesto, dice que quiere abrazar a Annakin y estrangular a 3PO.

■ Sufriendo por la ciencia.

(12) 8:20
Fin de la escena. Con aire de sufiencia, nuestro cobaya aparta los electrodos y dirige una mirada de éxito seguro a la vecina de su derecha. Ella recoge su abrigo y se va sin esperar a que acabe la película. Plan descabellado, muchacho, estaba claro que no iba a funcionar.

SW Episodio 1: Racer. El juego.
Grafico b
(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12)
Curva de excitación cardíaca
Time

(6) 0:46
Vuelta a empezar.

(7) 0:53
Utiliza el turbo para salir de una cueva. Castañazo.

(8) 1:02
Se pasa de frenada a un palmo escaso de una colina. Castañazo.

(9) 1:11
Nadie se explica cómo, pero hace vuelta rápida.

(10) 2:36
Preocupante pérdida de velocidad.

(11) 4:12
Vuelta final. Nuestro conejillo entra tercero.

(12) 4:20
Nuestro amigo deja la N64 y se quita los electrodos. Su mirada perdida da a entender que recuerda con nostalgia a la chica del cine.

■ ¡Todo sea por la ciencia¡

Conclusión

No te lo tomes tan a pecho

■ Así pues, ¿qué es más excitante, la película o el juego? A juzgar por los gráficos, nuestro conejillo de indias vibró un poco más jugando a *Racer* que viendo a Annakin derrotar a Selbulba. Seguro que el resultado de nuestro estúpido test hará un poco más felices a los chicos de EA, pero no quiere decir necesariamente que el juego sea mejor que la película, sino tan sólo que nuestro cobaya se sintió más involucrado en un experiencia interactiva que en el papel de espectador pasivo.
Eso sí, los momentos de máxima emoción coinciden tanto en el juego como en la película. Si todo este despliegue de especulación semi-científica ha servido para algo, habrá sido para demostrar que la secuencia de la carrera y el juego basado en ella son muy emocionantes, y eso tiene un impacto en el ritmo cardíaco.

■ Si tienes algún comentario sobre este experimento, házselo llegar a nuestro equipo de expertos en el apartado de correos 23 012 de Shaskatoowa Exterior (Polo Norte).

GALAXICOMPRAS

PERO, ¿QUÉ VEN MIS OJOS?



■ Con esas gafotas de buzo y ese pijama de niño palestino sólo puede ser Anakin en versión Lego.

Es bonito esto del cine pasas un par de horas en una sala oscura, compartiendo la visión del mundo de una persona a la que ni siquiera conoces, y luego vuelves a tu existencia diaria enriquecido y, no sé, como distinto.

Pero no todo el mundo se conforma con que la cosa quede ahí. Algunos pierden la brújula de tanto explorar celuloides lejanos y ya nunca quieren volver a su existencia, ni diaria ni mensual. No contentos con cuatro largometrajes (con cinco más en reserva, dos de ellos a medio plazo) los fans de *Star Wars* se las arreglan para fabricarse un universo a medida, y compran casi cualquier producto que les permite traerse aquella glaxia lejana un poco más cerca de casa.

En TOP JUEGOS nos hemos dado un garbeo por internautas playas y (qué bien vivimos los periodistas) también hemos asomado la nariz allende los mares para ver como está la oferta de artículos *Star Wars*. Cuando leas estas líneas, gran parte de este material ya estará disponible en nuestro país.



■ **¿Eres de los que piensan que LEGO ya no es lo que era? Chaval, tú flipas.**

LEGO Star Wars

■ Si no te gusta LEGO, debe ser porque la edad ha hecho de ti un desmemoriado cínico o porque añoras el viejo y entrañable Exin Castillos. No es nuestro caso, nosotros sentimos hacia LEGO respeto y reverencia, confiamos ciegamente en los ladrillos multicolor y haremos todo lo posible para completar nuestro kit de exquisiteces starwársicas.

Nada mejor para sobrevivir a las espantosas tardes de domingo que montar pieza a pieza una vaina voladora o fantasear con la deliciosa idea de que los mismos ladrillos te permiten construir tres aero-transportadores diferentes... si encuentras la manera de hacerlo.

Gracias a LEGO, puedes recrear muchas de las escenas de la película, desde el duelo entre Darth Maul y Qui-Gon hasta los viajes subterráneos de los Jedi y la princesa Amidala.

Si esto es malo, en TOP JUEGOS no conocemos el significado de la palabra bueno. ★★★★★





El sable de doble filo de Darth Maul

■ ¿Que no sabes que utilidad darle a una espada de luz en la España del 99? Utiliza tu imaginación. O mejor, échale un ojo a nuestra página 55, que la imaginación es un bien escaso y además se muere al ritmo de las neuronas. Encontrarás otros modelos de sable de Darth Maul, pero este tiene banda sonora, apretando un simple botón harás que zumbe como si fuese una abeja con cuerno de toro. Líate a espadazos con una silla, un armario ropero o un colega, y el arma te deleitará con un lujoso repertorio de efectos luminosos y ruiditos. Ah, pero si resulta que estamos hablando con un ADULTO. Usted perdone, sesudo caballero. Nunca se pelee con sillas, armarios roperos y mucho menos colegas (si es que usted aplica tan grosero epíteto a sus doctas amistades), eso puede perjudicar su salud y su reputación. Ha sido un malentendido lamentable. Lo sentimos. ★★★★



Novelas gráficas

■ Encontrarás otros cómics Star Wars, pero los oficiales son estos, y el tío Lucas persigue implacablemente la piratería, o sea que ya sabes. Si sientes curiosidad por lo que sucede después de El retorno del Jedi o por cómo era la galaxia cinco milenios antes del nacimiento de Luke, Titan Books es tu colección. Ellos llaman a esto novelas gráficas, es decir, cómics que un adulto puede ler sin avergonzarse demasiado.

La mayoría se centran en aspectos laterales a las películas y sirven de complemento para acabar de amueblar el rico universo Star Wars, pero la entrega que avanzaba aspectos sustanciales del argumento de La amenaza fantasma se ha vendido como rosquillas en el mercado anglosajón.

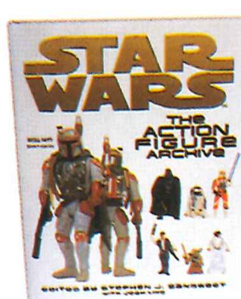
Casi todo este material puede encontrarse de importación a un precio razonable, y más de un 60% está editado y traducido al español.★★★

Star Wars: the Action Figure Archive

■ Sí, de acuerdo, es un libro en inglés y no debe ser muy fácil de encontrar, mejor esperamos a que se edite en castellano. Pero ha llegado la hora de cerrar este número de TOP JUEGOS y aún no lo hemos visto asomar a los quioscos, así que nos permitimos el lujo de recomendártelo igualmente. Aquí lo tienes, un catálogo exhaustivo de TODAS las figuritas de Star Wars que encontrarse puedan en el planeta Tierra.

Tienes fotos de todas ellas, escenas de la película y jugosos comentarios sobre los personajes, el modelado de las figuras, etc. Es un auténtico gustazo leer los párrafos dedicados a gloriosos secundarios como Boba Fet o los guerreros porcinos de *El Imperio Contrataca*.

Vale la pena ★★★★★



Figuritas parlantes

■ Y acabamos con una referencia al Horror, con mayúsculas, a uno de los más groseros atentados que jamás se perpetraran contra el espíritu de la inmortal saga. ¿Os acordais de las primeras figuritas *Star Wars*? ¿Verdad que eran entrañables? Pues los tipos que han hecho esto no se acuerdan. Si no, ¿cómo iban a atreverse a sacar al mercado estas espantosas bolitas de sebo parlante? Justo, has acertado, estos execrables monstruitos recitan fragmentos del diálogo de *La amenaza fantasma*.¿Qué demonios está pasando en el mundo de los juguetes? ¿Es que ya nadie respeta el deso de la gente de jugar a cosas normales, sin estúpidas voces que te martilleen el cerebro ni atentados contra el sentido del gusto y las proporciones? ★

■ ¡Ay! Si Qui-Gon Jin hubiese leído los trucos de *Top Juegos* antes de enfrentarse a Darth Maul...

Formato: PC y PlayStation | Editor: EA | Precio: **6.990** ptas. | Jugadores: **1** | ★★★

MAYDAY, MAYDAY... SW EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

QUIEN ROBA A UN LADRÓN...

HAZLE TRAMPAS AL MÍSMISIMO JABBA THE HUTT, EL TRUHÁN MÁS ENCALLECIDO DE LA GALAXIA. SI UNA COSA NO LE FALTA A *LA AMENAZA FANTASMA* SON BUENOS TRUCOS.



Nave de la Confederación

La unidad R2 tiene que estar en el panel de control antes de que se abra el armario de servicio. Si aún no está ahí, vuelve al anterior pasillo para incluirlo. Recuerda que la unidad R2 está detrás del carrusel de androides destruidos. No dejes que le suceda nada malo.



Otoh Gunga

Un modo más sencillo de atravesar la habitación que hay en la tercera esfera es caminar rápidamente por el borde exterior izquierdo de la plataforma. Cuando llegues al suelo, vuelve al segundo pilar. Has de hacerlo antes de que se eleve y luego saltar dos veces hasta el segundo balcón.



Escapar de Theed

No destruyas a los androides que guardan los almacenes de pistolas que hay en los lados de los arcos, por mucho que te parezca que se están acercando demasiado. Cuando los matas generas más androides destructores.



Mos Espa

Cuando encuentres al vendedor de lombrices, camina entre éstas para evitar hacer amigos indeseables. Cuando veas Jawas cruzando la calle enfrente de ti, sígueles hasta que encuentres un cañón que hay detrás de unas puertas dobles. Ábrelas, pero dáte prisa en usar el cañón para cargarte a los Jawas que se cruzarán en tu camino.



Los pilotos de la carrera de Mos Espa

No uses el detonador térmico contra la asquerosa mascota de Jabba. Hay demasiados espectadores que podrían sufrir daños por culpa de la explosión. Te irá mejor utilizarla para hacer arder al ladrón de los capacitadores de ignición.



Encuentro en el desierto

El modo más rápido de avanzar por este nivel es cargarse a los androides, ignorar a Darth Maul y demorar la acción hasta que la Reina y T-14 estén a bordo de la nave.



Asalto en Theed

Darth Maul es invencible a no ser que le ataques con el espada de luz.



La Batalla Final

Los androides que guardan la habitación del trono son más inteligentes que el resto de los androides del juego. Se moverán cuando estén en tu punto de mira.



ABRAZA EL LADO OSCURO



■ **¿Te abandona la Fuerza? Si tienes un PC, aprieta la tecla de borrar hacia atrás mientras juegas y luego escribe cualquiera de estos códigos en la ventana de diálogo.**

I LIKE TO CHEAT	Todas las armas y la munición
GIVE ME LIFE	Toda la vida
HEAL IT UP	Toda la vida
IAMQUEEN	Eres la Reina Amidala
IAMQUIGON	Eres Qui-Gon Jin
IAMPANAKA	Eres Panaka
IAMOBI	Eres Obi-Wan de nuevo
BEYOND CINEMA	Formato panorámico
FROM ABOVE	Vista desde arriba
NAUGHTY NAUGHTY	Vista en primera persona
PERF	Vista wire-frame (como alambres)
REX	Menús wire-frame
SLOWMO	Modo movimiento lento
60FPS	Velocidad a 60 imágenes por segundo
FPS	Ver la velocidad de imágenes por segundo
PERFECTION	Fuego o ataque automáticos
GURSHICK	Ver los créditos
DROP A BEAT	Gráficos que se mueven
KILL ME NOW	Suicidio
I REALLY STINK	Menor dificultad
I RULE THE WORLD	Mayor dificultad



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, es mucho más que eso.

Formato: **Nintendo 64** | Editor: **EA** | Precio: **9.995** ptas. | Jugadores: **1** | ★★★★

MAYDAY, MAYDAY... STAR WARS EPISODIO 1: RACER

MÁS RÁPIDO QUE NADIE

NI ERES ANAKIN SKYWALKER NI TIENES PODERES MÁGICOS. ENFRÉNTATE A LA REALIDAD: NECESITAS TODA LA AYUDA QUE PUEDAN OFRECERTE. EMPEZANDO POR LA NUESTRA...









Es el turno de los mejores

Cuando tengas que hacer un giro difícil, tira hacia atrás el stick a la vez que giras. De este modo, se eleva la parte delantera de tu nave y puedes trazar mucho mejor la curva. También te hace ir ligeramente más lento, por lo tanto úsalo sólo cuando te sea muy necesario. Por el contrario, si empujas hacia delante, el morro de tu nave se hunde un poco, permitiéndote aumentar algo tu velocidad. La contrapartida es que tienes menos control sobre la nave. En cualquier caso, jugarás así si estás acostumbrado a utilizar el turbo.

Ruedas de fuego

La tentación de conectar el turbo en la más corta de las rectas es casi insoportable, pero no caigas en ella. Usar el turbo al lado de los otros corredores es el modo más seguro de arrastrarlo a tu estela, con todo el riesgo inútil que eso comporta. Usa el turbo sólo cuando sepas que tienen una larga recta esperándote o en su defecto una curva sencilla. Si no lo haces, atente a las consecuencias.

Mejorar los vehículos

Te darás cuenta de que cuando compras un nuevo componente para tu vehículo de carreras, éste pasa a disposición del resto de los vehículos participantes. Al contrario, si vendes una parte de un vehículo, todos los demás lo pierden también. Lo mejor de todo es que cuando utilizas un vehículo nuevo, puedes vender sus mejores partes y usar la pasta para comprar componentes más baratos para tus otras naves. Cuando se trate de escoger un vehículo que no puedes modificar, decántate por uno de carreras al principio y no lo abandones. Te sorprenderá lo rápido que podrás mejorarlo.

Reparación rápida

Reparar en ruta te hará perder mucho tiempo, con eso ya puedes contar. Es decir, que si quieres arreglar tu nave durante la carrera, lo mejor es hacerlo en un giro lento. De ese modo no perderás mucha velocidad. Hacerlo en una recta es despilfarrar el turbo. Los pit droids son también una opción a tener en cuenta. Compra tantos como te sea posible y tu nave estará en perfectas condiciones antes de cada carrera.

Atajos, ¡a la caza!

Algunos de los circuitos tienen atajos para ayudarte a saltarte algunos tramos y ponerte en cabeza. Para encontrarlos lo mejor es empezar la carrera en el modo de reconocimiento para echar una ojeada a las pistas. Luego ya estás en condiciones de utilizar todo lo que has visto en carrera.

Nave invencible

Te basta con seleccionar una entrada de memoria vacía y cuando te pregunten el nombre, apretar **Z**. Manténla apretada y –usando **L** para escoger las letras—escribe **RRJABBA**. Ahora elige End (de nuevo con **L**) e introduce un nombre usando **A**. Cuando empieces una carrera, aprieta la pausa y un menú de trucos aparecerá. Desde aquí, selecciona invencibilidad y tu vehículo será un modelo de solidez.











¿DE VERDAD HAN PASADO VEINTE AÑOS?



"Yo os he enseñado cosas que de otra forma nunca hubieseis visto", podría decir el tío Lucas. Y tendría razón.

***LA AMENAZA FANTASMA* NOS HA SUMIDO EN UNA PROFUNDA NOSTALGIA. ASÍ QUE SABRÁS PERDONARNOS SI LE DEDICAMOS UN PAR DE PÁGINAS A LA TRILOGÍA QUE CAMBIÓ EL MUNDO Y AL TÍO LUCAS, EL HOMBRE QUE GANÓ TANTO DINERO VENDIENDO FIGURINES Y CAMISETAS QUE ACABÓ COMPRÁNDOSE UN RANCHO.**

Los hábitos y los gustos de una generación cambiaron por completo en 1977. Sí, los Sex Pistols editaron *Never Mind The Bollocks*, nació el punk y los imperdibles se convirtieron en prenda de vestir, pero, sobre todo, un tal George Lucas estrenó un film titulado *La Guerra De Las Galaxias*. Venga ya, pensaron algunos, otra peli de ciencia ficción pseudometafísica o, peor aún, serie B para autocines. Pues no, no exactamente.

George Lucas es un personaje extraño. Mal estudiante en el colegio y alumno universitario de expediente mediocre, tuvo la oportunidad de hacer sus primeros pinitos en el mundo del cine gracias a una beca de la Fox para producir una serie titulada *THX* -sí, el mismo nombre que recibe su equipo de sonido ultradolby sorroundigital para cines- y de allí a la producción, no sin antes dirigir *American Graffitti*, su primer alegato generacional, un film correcto aunque tremendamente sobrevalorado. En ese momento nadie hubiera imaginado que el tal George revolucionaría el mundo del cine y, qué leches, el mundo en general unos años más tarde. Creó Lucasfilms, se compró un gran rancho y le hizo mil regalos a su ego. Un hombre y su sueño, como en la fallida *Tucker* que coprodujo junto a Coppola, un binomio el suyo que pronto dejó de serlo debido al brutal choque de egos entre dos de los más megalómanos personajes del Hollywood moderno. Y así es Lucas, un hombre que en los reportaje aparece tranquilo y afable, con su bloc de notas, pidiendo una idea en noviembre del 94. Una idea para iniciar el guión de la nueva trilogía de *La Guerra De Las Galaxias*. Aparece Lucas junto a su familia, Lucas paseando por su rancho. Dios, es humano como tú y como yo. La única diferencia tal vez sean unos cientos de millones de dólares.

Dinero. No nos engañemos, al fin y al cabo todo va de dinero. La Amenaza fantasma será un gran éxito, de hecho ya lo es antes de estrenarse. Los beneficios por merchandising a estas alturas de la partida son ya bestiales. Y recordemos que fue el merchandising el que permitió que la saga se extendiera en sus tres primeros episodios, ya


■ La guerra de las galaxias revitalizó un género (la ciencia-ficción) que parecía prematuramente agotado.


■ Aunque parezca mentira, la Fox no creía mucho en las posibilidades de La guerra de las galaxias. Lucas trabajó gratis, pero se reservó un porcentaje del merchandising.

que la Fox no estaba nada segura del resultado y obligó a Lucas a trabajar casi por nada, pero éste, que es listo como él solo, se reservó los derechos de los productos asociados con la película y de ahí viene un hombre que se suena la nariz con billetes de cien dólares. El riesgo que corrió en esa primera entrega fue lo que le hizo ir con mucho cuidado, controlando cada mínimo detalle del proceso de producción y asegurándose de que los elementos de diseño fueran los suficientemente atractivos como para que la posterior venta de éstos como objetos fuera factible. Esta manía por el control se desata de nuevo en *La Amenaza Fantasma*. Desde la primera línea del guión hasta el último detalle del maquillaje de Natalie Portman pasan por el control de George Lucas. Y es curioso ver a una diseñadora que lleva más de veinte años creando vestidos para películas transigiendo ante un hombre que seguro que cree que Armani es un jugador de los New York Yankees. Todo el mundo transige ante Lucas. Es suave y educado, pero también es obstinado y marcial. Una prueba de ello es el problema surgido con R2D2 durante el rodaje de la última entrega. El motor de tracción del robot fallaba cada vez que éste tenía que cambiar de superficie, provocando que perdiera el equilibrio y cayera. Lucas ordenó al equipo británico crear uno completamente nuevo y, paralelamente les ordenó a los miembros del equipo americano crear otro. Y no estamos hablando de un simple caso de tonto el último o quien pierde paga la ronda; los dos equipos se jugaban un montón de dinero y prestigio, y Lucas les colocó en una situación límite. Al final, claro, ambas versiones fueron buenas. Los padres del capitalismo estarían orgullosos del tío George.

¿Un bluff? ¿Es *La Amenaza Fantasma* un bluff? Depende de lo que se espere de ella. Lo que está claro es que a priori juega con unas ventajas y unos inconvenientes que mediatizan de gran manera el resultado final. Por una parte, el planteamiento general obliga a una recreación estilo *Falcon Crest* de un árbol genealógico más complicado que el de los Colby. Un punto de partida que hace que la película en ocasiones se convierta en un mero puzzle y que la acción evolucione menos que la música de los Rolling Stones. De cualquier modo, no deja de ser una buena jugada, pues la falta de imaginación en los guiones de Hollywood es preocupante y Lucas se ha salido por peteneras de una forma más que digna. La segunda entrega será la prueba de fuego. La técnica ha avanzado que es un primor y esto ha permitido al equipo llevar a cabo una serie de cosas que no podían más que soñar. Aunque han sido precisamente los progresos de la animación informatizada los que han llevado a Ewan Mac Gregor a declarar que no le motiva seguir en el proyecto, ya que tanto rodaje con fondo azul era aburridísimo. Ay, la realidad. Hace dos años MacGregor declaró que se levantaba por la mañana, se miraba al espejo y gritaba: "Soy Obi Wan Quenobi".

EL TRÍO PROTAGONISTA DE *LA AMENAZA FANTASMA* NO TIENE NADA QUE ENVIDIAR AL DE LA PELÍCULA ORIGINAL, EN QUE SÓLO SE SALVABA EL ANTI-HÉROE HARRISON FORD.

Sea como sea, el reparto de *La Amenaza Fantasma* es infinitamente superior al de la primera trilogía. Si bien Ford estaba genial en su papel de Han Solo, Mark Hammill parecía sacado de *El Lago azul* o *Le llamaban Bodhi*, mientras que el carisma y el sex appeal de Carrie Fisher eran tan reducidos como sus periodos de desintoxicación.

Pero echemos la vista un poco atrás. El éxito de *La Guerra De Las Galaxias* fue, eso, intergaláctico. Llegó en el momento oportuno y revolucionó el mundo del cine. Y eso, tal vez, fuera con mucho lo más importante. Muy sobado está ya el análisis en el que se habla de los componentes de novela de caballerías, de artes marciales orientales, de epopeyas griegas, de comics de *Flash Gordon* (a la no consecución por parte de Lucas de los derechos de la serie de comic tal vez debemos la creación de la trilogía). Sí,desde luego que todo esto está presente en todos los films, pero también es importante situar, sobre todo la primera parte, en un marco temporal: 1977, una época en la que la producción cultural andaba sin rumbo, sumida en el más profundo de los enquilosamientos, explotando géneros que ya no daban más de sí. *La Guerra De Las Galaxias* fue un soplo de aire fresco porque era grande, era ambiciosa, tenía humor, tenía un antihéroe de gran atractivo y una aproximación a un género al que la falta de recursos técnicos había sumido en el más profundo de los abismos. La fórmula funcionó y llegó a su cumbre en *El Imperio Contraataca* (dirigida por un antiguo profesor de universidad de Lucas), la primera media hora de la cual es de lo más genial visto nunca en una pantalla de cine. Pero la saga se iba agotando y *El Retorno Del Jedi* ya dio síntomas de cansancio. La coyuntura ya no era la misma y el elemento sorpresa con tanta *Galactica* y otras chorradas había desaparecido. Todo estaba en manos del ingenio y, bien, hasta Dios debió tener sus días malos. Ahora retorna la saga en una coyuntura muy parecida a la de 1977. Muy pocos son los campos en los que el arte ha conseguido sorprender en los últimos años. La diferencia es que, al menos en esta primera entrega, Lucas ha optado más por reciclar que por sorprender, no se sabe si por falta de ideas o como parte de un plan sutil. Saldremos de dudas en el 2002, fecha para la que está previsto el estreno de la segunda parte de esta nueva trilogía. Cuando ese día llegue iremos al cine esperando, como nunca, que algo pase, pues sabemos que si Lucas no puede hacer que algo pase, nadie puede. La duda es si habrá dejado la Fuerza de acompañarle. *Xavi Sancho*







¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO SER EL REY DE...

SILVER





Formato: **PC** | Editor: **Infogrames** | Precio: **6.990** pts. | Jugadores: **1** | ★★★★

Batallas en tiempo real, objetos mágicos, cofres escondidos... Silver es más complicado que comerse una paella en la playa sin tragar un solo grano de arena. Para ayudarte estamos, y eso vamos a hacer en estas dos páginas...

■ Tómate siempre el tiempo necesario antes de atacar y asegúrate que tienes los suficientes puntos mágicos para aguantar un asalto largo.

OBJETOS MÁGICOS

■ A medida que progresas en el juego a la caza de Silver, encontrarás varios objetos mágicos. Cada uno de ellos tiene un indicador de carga que cuando se agota hace desaparecer su magia. De este modo, es inservible hasta que lo recargas. Los objetos más potentes son los que más cuesta recargar.

Ice Wand (*Cetro de hielo*)

Es el primero de los objetos mágicos que llega a tus manos. Este Cetro de Hielo hace lanzamientos de puro hielo, cosa muy útil contra enemigos de fuego. No tendrás que usarlo mucho durante el juego.

Fire Sword (*Espada de hielo*)

Es un arma muy decente por sí misma y, además, también puede disparar unas lentas, pero efectivas, bolas de fuego. Es muy práctica en las Tierras de Hielo. No hace falta explicar las razones...

Lighting Staff (*Trastos iluminadores*)

Rayos de luz es lo que conseguirás con este objeto. Es un arma muy buena ya que golpea a tu oponente al instante y gasta muy poco.

Amulet of Seeing (*Amuleto de visión*)

Se utiliza para ver lo invisible, ya sean enemigos (que, de hecho, puedes ver en cualquier caso si te esfuerzas lo suficiente) o cofres, que están escondidos hasta que aprovechas los dones de esta maravilla para la vista.

Ring of Invisibility (Anillo de la invisibilidad)

Este Anillo de la invisibilidad... ¿Qué tendrá el anillo de la invisibilidad? Ahhh... Pues claro, pues eso, pues que eres invisible durante un ratito. El mejor uso que puedes darle es en medio de una batalla, ya que permaneces oculto a los ojos del enemigo siempre que no lances ningún proyectil.

Lycanthorpe (Licántropo)

Este objeto mágico es de los más potentes y el que tarda más en recargarse. Evidentemente te convierte en un fiero lobo por un ratito. Además, multiplica por dos tus puntos de salud.

COFRES ESCONDIDOS

■ Hay varios de estos cofres que sólo son visibles con la ayuda del *amuleto de visión*:

■ Cuando estás en las *Barracas*, utiliza la salida que hay a la derecha y busca al lado de los árboles.

■ En las *Cuevas de hielo*, en la habitación con la lámpara en el techo.

■ En la habitación del *Palacio de cristal* en la que hallaste el *amuleto de visión*.

■ El área justo anterior a tu encuentro con Cane.

■ En las Cuevas, en la habitación del tesoro que hay pegada a donde encontraste al vendedor de pociones la primera vez.

■ En la habitación de la Biblioteca donde está el telescopio.

■ En el segundo piso de la Casa de Reuben.

■ En Lluvia, una puerta semiabierta en una calle muy larga (a dos escenas de la Torre de Othia).

■ En los pozos de Lluvia, busca en la habitación que tiene el puente y la grúa.

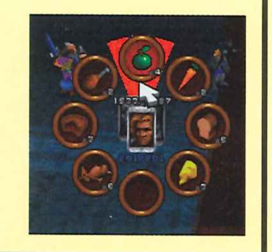
■ En Lluvia, Cadenas, la habitación pequeña que hay bajo las escaleras.

■ En Lluvia, Gran Cadena, donde mataste a Fuge.

■ En los pozos de Lluvia, en el espacio que hay al lado del puente de Llave Oxidada.

■ En la Puerta muerta, la habitación con dos entradas.

■ En Metalon, la habitación que hay al lado de la puerta clave de Media luna.



TRUCOS PARA 17 JUEGOS

Que no se diga que no hacemos los deberes. Hemos recorrido la galaxia virtual de una punta a la otra y volvemos con el zurrón lleno de trucos. Ahí van, utilízalos con juicio y sabiduría.

¡EN ACCIÓN!

Estos juegos dan de sí mucho más de lo que nunca te atreviste a imaginar:

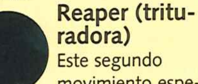


MOVIMIENTOS ESPECIALES

■ Aprendes estos movimientos o los descubres a medida que progresas en el juego. Puedes hacerlos una vez por personaje antes de tener que volver a cargarlos. Provocan, de lejos, mucho más daño que los ataques normales y son impresionantes. Para llevarlos a cabo, pulsa Ctrl y luego el botón izquierdo de tu mouse durante un segundo (sin moverlo). El movimiento especial se activará y verás lo que es bueno.



Web of Death (Red de la muerte)
Este es el primer movimiento especial que aprendes y es muy bueno cuando aún eres débil. Tu personaje hace un rápido doble movimiento con la espada enfrente de él o ella. Guárdalo para los enemigos más complicados, como los Golems.



Reaper (trituradora)
Este segundo movimiento especial es muy útil al principio, pero enseguida pierde eficacia. Giras alrededor y te cargas a todos con tu espada.



Cleaver (cuchillo de carnicero)
Este es un potente movimiento de salto hacia abajo. No tiene un gran alcance, pero cuando golpees a tu enemigo, se enterará.



Scythe (guadaña)
Es un movimiento de largo alcance. Tu personaje hace un doble giro en el suelo, avanzando todo el rato. Es una buena forma de protegerte y de hacer daño.

Falcon (halcón)
El mejor de los movimientos especiales. Tu personaje salta y hace una pirueta hacia delante. De este modo golpea dos veces al enemigo y lo deja muy tocado. Como este movimiento abarca un amplio espacio, es muy práctico contra grupos de enemigos.



Hurricane (huracán)
Un salto en el aire seguido de un potente slash que le hará descender. De este modo causarás ondas que golpearán cualquier cosa que haya cerca. Muy potente y de largo alcance, utilízalo contra grupos.

Berserker (guerrero loco)
Un gran movimiento para golpear a todos los enemigos que haya a tu alrededor. A la vez que giras, espada en alto, lanzas pequeños proyectiles de fuego a todo lo que escape la alcance de tu espada. Un buen movimiento debilitador para grandes espacios.

Armageddon (armageddon)
Tu personaje está quieto, eleva su arma en el aire y causa un potente rayo de iluminación mágica que golpea a todos los enemigos de los alrededores, no importa lo alejados que estén. No es el movimiento más dañino, pero sí el mejor para distancias largas.

LA BATALLA FINAL

■ A medida que avanzas en el juego, encontrarás a distintos jefes. La mayoría son fáciles de vencer si los golpeas en un principio con tus más poderosos ataques circulares y luego sigues con los movimientos especiales que te hemos enseñado hasta ahora. De todos modos, hay algunos más difíciles que otros. Mira cómo hacerlos:





1. Aqua Dragon
Dado que no puedes con este jefe con armas de mano, necesitas una nueva estrategia. Lo primero es poner a dos de los tuyos a salvo. Equipa a David con la Fire Sword (*espada de fuego*) y corre hacia el Dragón. Cuando llegues a su cabeza, vete corriendo por donde has venido y el Dragon intentará seguirte. Cuando estés al alcance de su aliento, dispara a su vientre. Esto le causará un gran daño. Repite el movimiento hasta que esté muerto.







2. Silver
Es más fácil derrotar a Silver de lo que crees. En realidad no tienes por qué golpearle, tienes que darle al Círculo Mágico del muro con el elemento mágico apropiado. Por ejemplo, si es Fuego, tiene que dispararle con un ataque de fuego. Si se mueve sobre hielo, con hielo. Silver dice a los robots que hay que echarte. Haz que Cagen dispare al Círculo. Arma a Jug con las espadas Dual Knightly (*caballerosidad dual*) y la Armadura Encantada. Él y David, encarnado en hombre lobo, deberán mantener a los robots alejados de ti. Un halcón especial de Jug matará un robot, per recuerda que has de vigilar su energía y usar una poción de salud cuando esté baja. Cuando un robot muere, deja a su lado un par de Círculos Mágicos que permiten a Cagen recargar su magia. Cuando has usado todos los Círculos, Silver estará cercano a la muerte. Le pedirá a David que lo mate, pero éste se negará. En ese momento llegará Némesis, que lo hará.







3. Apocalypse
Cuando Silver haya muerto, tendrás que descender a los infiernos y matar a Apocalypse. Para ganar, haz lo siguiente: cuando Apocalypse esté en el suelo, usa tu escudo. Bloquea su ataque y, rápidamente, haz tu movimiento hacia delante. Luego bloquea de nuevo. Usa el Falcon Special tan pronto como esté cargado y le causarás un gran daño. Sigue haciéndolo hasta que Apocalypse salte por los aires. En ese momento, sal corriendo ya que no podrás bloquear su caída. Cuando está en el aire, empieza a correr en línea recta para evitar las luces que surgirán cerca de ti cuatro o cinco veces. Luego Apocalypse empezará a generar géisers. Es el momento de correr a uno de los lados de la pantalla y luego a toda velocidad al otro lado. Cuando empiece con las bolas de fuego, usa tu escudo para rebotarlas contra él. Repítelo y habrás acabado con él en un momento.

CÓMO PULVERIZAR TUS RIVALES EN...

VIGILANTE 8

Así que piensas que Vigilante 8 es una simple colección de paseos en automóvil. Pues te equivocas. De medio a medio. Prueba con un poco de magia blanca...

■ Para conseguir presas fáciles en la Base Espacial, necesitarás, como mínimo, dos minas (cuantas más, mejor). Sitúa la trampa llamada Bear Hug en la pista que hay justo en frente de los jets apretando **Izquierda, Derecha, Abajo**, y la ametralladora. Espera al lado de la escalera color amarillo que se encuentra al lado de uno de los jets. En cuanto alguien caiga en la trampa, extiende rápidamente una de las escaleras. El jet se desplaza hasta la pista y se carga a tu oponente.

■ Si te hace ilusión pilotar el globo, selecciona "Casino City", dirígete hasta el globo cuando éste aterrice, ve hasta la parte trasera y condúcelo. Descubrirás que puedes guiar el globo. Para escapar, usa **A.**

■ Para conseguir los telesillas, dirígete hacia el alojamiento para esquiadores. Ve directamente hacia una de las dos estaciones para telesillas. Abre la puerta con tu ametralladora. Si todavía no ves el telesilla, espera unos pocos segundos. Cuando aparezca, sigue hacia adelante y automáticamente te encontrarás sentado en el telesilla. Éste te llevará hacia arriba o hacia abajo de la montaña. En el camino, hazte con un par de armas (incluyendo un arma especial). Puedes salir del telesilla en cualquier momento usando **A**. El hecho de usar el telesilla te permite escaparte del enemigo durante un rato y es mucho más fácil llegar a subir por la montaña. Ten en cuenta que tu enemigo puede hacer explotar el telesilla, pero aún así, puedes hacer uso de ellos, no importa que la estación haya sido destruida.



■ Para presas fáciles en el cementerio de aviones, necesitas, como mínimo, dos minas. Ve hacia la pista donde el avión siempre despega. Sitúa en el suelo de la pista el Bear Hug (con **Izquierda, Derecha, Abajo** y **Pistola**) y asegúrate de que lo haces correctamente. Cuando tus adversarios golpeen tu astuta trampa, se quedarán atrapados en la pista y el avión los machacará al aterrizar.



PIRULAS VARIAS

GIMME_DA_ALIEN El vehículo del alien.	**FIRE_NO_LIMITS** Armas de fuego muy rápidas
JTBT7CFD1LRMGW Todos los personajes,todos los niveles y todos los vehículos	**A_MOON_GETAWAY** Para reducir la gravedad.
GANGS_UNLOCKED Todos los vehículos, excepto el del alien	**POPULATION_OUT** Quítate de encima a todos los enemigos
MIX_MATCH_CARS Elige el mismo coche	**GO_REALLY_SLOW** Movimientos lentos.
MAX_RESOLUTION Permite una altísima resolución	**I_AM_TOUGH_GUY** Dificultades superduras.
MISSILE_ATTACK Para aumentar el número de misiles.	**LEVEL_SHORTCUT** Suprime niveles.
LIVING_FOREVER Nivel para inmortales	**LONG_SLIDESHOW** Muestra todos los finales.
	MONSTER_WHEELS Neumáticos bien grandes





PC

TUROK 2



■ Introduce lo siguiente en la pantalla **Password Select**, para todo tipo de entretenimientos solitarios estilo shoot'em up.

OBLIVIONISOUTTHERE	La gran trampa.
TROMPEM	Un modo con manos y pies grandes.
BIGBADNOODLE	Cabezas deformes.
INEEDAUPS	Modo contrarreloj.
WIZARDOFOZ	Fragmentos de un corazón de hojalata.
HENRYSBILERP	El modo de Gouraud
JANESSPECIALWORLD	La trampa de Jane.
YOQUIEROJUAN	La trampa de Juan..
PICASSO	Modo de dibujo.
HELLOSTICKY	Modo de Stick
LILLIPUTIAN	Reducción de personajes.
LEGOMANIAC	El ataque de Zack.

NINTENDO 64

BEETLE ADVENTURE RACING

■ Para dar un buen salto desde el principio de la carrera espera hasta que oigas la orden: "GO" y inmediatamente aprieta L. Serás "transportado" hasta la misma posición, pero estarás corriendo a 80 o 90 por hora y deberías poder salir del embrollo sin perder tiempo. Pulsar L tiene otros usos, incluyendo ahorrar tiempo, cuando te caes desde un plataforma o cuando intentas apoderarte de algo que está fuera de tu alcance,

PC

RECOIL

■ Mientras juegas, pulsa Ctrl-X para que aparezca la Caja Tramposa parlante, luego escribe lo siguiente y pulsa Enter.

HEMMIT	Para conseguir todas las armas y las municiones.
MEDIC	Para estar en plena forma y tener una salud de hierro.
CAVALRY	Un billón de latas.

GAME BOY

BUGS BUNNY CRAZY CASTLES 3

■ ¿Querías los códigos de los niveles? Pues estás de suerte. En el menú de selección debes escribir:

Nivel 4	SXBX47
Nivel 5	XCB84R
Nivel 6	CTB84R
Nivel 7	CCB84H
Nivel 8	TTB8GR
Nivel 9	1TBX4J
Nivel 10	L1BXGW
Nivel11	51BV42
Nivel 12	LBVGN

MACINTOSH

QUAKE



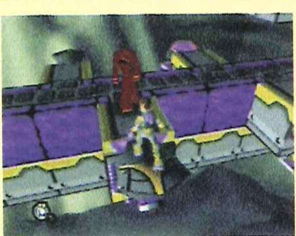
■ Apricta mientras juegues para movilizar la consola, luego escribe:

GOD	Serás invencible, con o sin coraza.
FLY	El vuelo de los engarces.
GIVE S#	Gana escudos #
GIVE H#	Mejora tu salud #
GIVE N#	Gain # nails
GIVE R#	Gana clavos #
GIVE C#	Gana células #
GIVE #	Consigue el arma #
KILL	Para suicidarte.
NOCLIP	Para atravesar las paredes.
NOTARGET	Los monstruos no te atacarán a no ser que los provoques.
IMPULSE 9	Para conseguir todas las armas.
IMPULSE 11	Muestra las runas (de todas maneras, no podrás conseguirlas)
IMPULSE 13	La llave de plata.
IMPULSE 14	La llave de oro.
IMPULSE 255	Desperfectos localizados en el cuadrángulo.

NINTENDO 64

LODE RUNNER 3D





■ **Para seleccionar cualquier nivel, para el juego y mantén la Z, pulsa R,B, A, B, A, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha. La opción "Unlock Worlds" aparecerá. Márcala con el cursor y acéptala con un "sí".**

PLAYSTATION

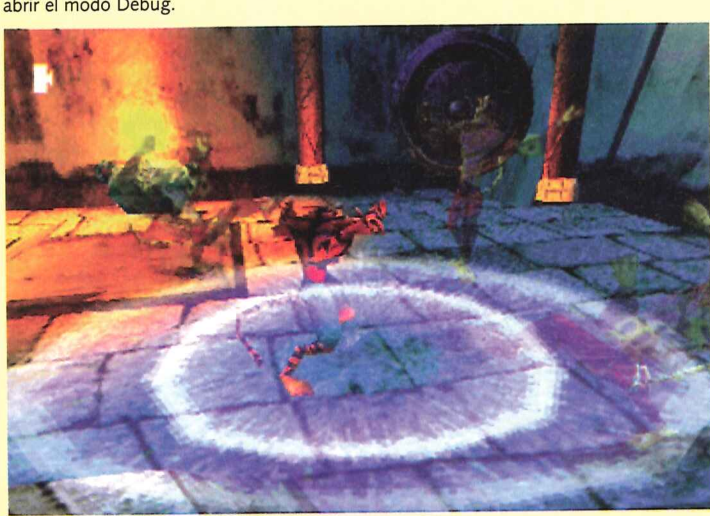
T'AI FU

■ En la pantalla del mapa presiona R2, Ⓐ, R2, Ⓐ, ◎, Abajo, ⊡. Ahora podrás seleccionar tu nivel pulsando R2, Ⓐ, R2, Ⓐ, ◎, ⊡, Abajo, Ⓐ, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba y L1 en la pantalla del mapa.

■ Presiona Select, L1, L2, R1, R2 para abrir el modo Debug.

■ Presiona R2, Ⓐ, R2, Ⓐ, ⊡, ◎, Abajo, Ⓐ, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, L2 para seleccionar la historia y el estilo.

■ Presiona R2, Ⓐ, R2, Ⓐ, Abajo, ⊡, Redonda, Ⓐ, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, R1 para ver los créditos.



PC

GRUNTZ



■ Selecciona un Grunt, pulsa Enter, escribe lo que te indicamos a continuación y vuelve a pulsar Enter.

MPBACK2LIFE	Para añadir zombis Grunt en el nivel donde estás jugando.
MPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY	Para hacer que tu Grunt se introduzca en la segadora de Grim.
MPCLOAKINGDEVICE	Para hacer que tu Grunt sea invisible.
MPMEEPMEEP	Para valerte del poder de la super velocidad.

■ Para saltarte niveles en un juego, empieza la partida, pulsa Enter y luego escribe:

MPRIORIO	Problemas en el trópico.
MPLEMONBUTTERCREMEZ	Dulcez exquicitoz..
MPYOURESOMONEY	Olaz de alto voltaje.z
MPMAKEMESOMEPIE	Cariño he encogido a loz niñoz.

■ Para entrar en el modo del Traidor, pulsa Enter mientras juegues y luego escribe MPTRAITOR y pulsa Enter de nuevo. ¿Crees que tiene alguna lógica?.



NINTENDO 64

FLYING DRAGON







■ Para jugar como lo hacen los protagonistas de color platino en Flying Dragon, lo único que debes hacer es conseguir todas y cada una de las diez medallas. Cada dos por tres hay ofertas en la tienda, así que asegúrate y haz lo posible para que te presenten a la chica de la tienda; de no ser así no te enseñará las medallas.

■ Usa la bomba de Wiler mientras juegues como Wiler o alternativamente, usa cualquier bomba mientres te encuentres en Bokuchin y, durante un escaso segundo, tu personaje llevará un traje nuevo negro. Coje Ryuhi y realiza un Super Kinryuha contra Robo No Hana. Su cinturón se volverá rojo durante un breve instante. Para realizar el Super Kinryuha pulsa Abajo, Adelante y C- Izquierda.

¡EN ACCIÓN!

Ahora que eres un poco más viejo y más sabio (y que nos lees a nosotros, que te enseñamos un montón de trucos), es tu momento para recuperar los juegos con los que creciste.



NINTENDO 64

GLOVER

■ Con el juego en pausa:

La pelota grande.	**C-Abajo, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo**
Para conseguir la pelota.	**C-Arriba, C-Izquierda, C-Left, C-Arriba, C-Derecha, C-Left, C-Abajo, C-Arriba**
Para controlar la pelota.	**C-Izquierda C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, C-Derecha**
Para conseguir un número infinito de vidas	**C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba, C-Arribap, C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha**
Para conseguir el poder absoluto.	**C-Derecha, C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha, C-Derecha, C-Derecha, C-Arriba, C-Izquierda**
Baja gravedad.	**C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba**
Puertas abiertas/acceso a todos los niveles.	**C-Arriba, C-Derecha, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda, C-Abajo, C-Arriba, C-Derecha**
El poder de la pelota	**C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-izquierda, C-Arriba**

PLAYSTATION

TEKKEN 3

■ Ve al modo de entrenamiento y elige Freestyle. En la pantalla de opciones, aprieta L1, L2, R1, R2 y =signo=, luego presiona Abajo y Select para guardar un combo o recuperar otro. Para conseguir fáciles victorias con Yoshimitsu, utiliza su ataque Shark al principio de cada asalto. Para jugar con Jin y Xiaoyu en ropa interior, juega unas treinta veces con cada una y luego aprieta START en el momento de seleccionarlas.





PC

INCUBATION

■ En el mapa de la ciudad que aparece en la pantalla principal, pulsa I una, dos, tres o cuatro veces, para hacer visibles todas las localizaciones, para conseguir diez puntos que premiarán tus habilidades, para acumular 500 puntos más en tu equipaje, o para saltar hasta la próxima misión, respectivamente.



PC

ZOOL 2

■ En la pantalla donde aparecen las opciones, usa **Escape**, escribe **PHONEBOOK,** y usa **Escape** una vez más. Esto te permitirá saltar muy alto, ¿no te da vergüenza? Tres llaves tramposas se activarán al mismo tiempo. La 0 para saltar un nivel, la 3 para jugar una ronda más de propina, y la 4 para ganar 300 puntos.



PLAYSTATION

WIPEOUT

■ Para saltar directamente hasta el camino de regalo que está oculto, selecciona "Un jugador" en el menú principal y mantente en **L1, R1, Derecha, ◎, ◎ y Start.**

■ Para conseguir un vehículo de primera clase mantén **L2, R2, Izquierda, Select** y en este caso, **Start.**

■ Para hacer que el juego vaya más despacio, abre la tapa de tu PlayStation una vez que el juego ya esté cargado.

GAME BOY

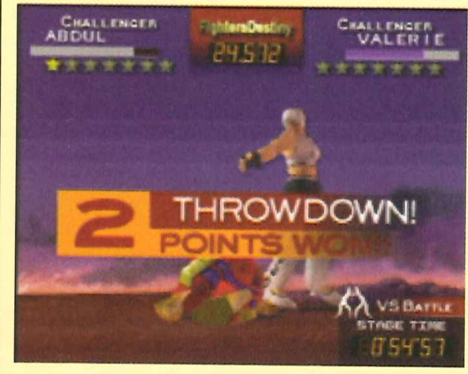
NBA JAM '99



■ Para jugar en el Campeonato, escoge los Playoffs cuando te encuentres en el menú principal. Cuando se te pida la contraseña de tres letras escribe MIK. Cuando se te pida la próxima contraseña escribe R4QKFCWCDG.

NINTENDO 64

FIGHTERS DESTINY

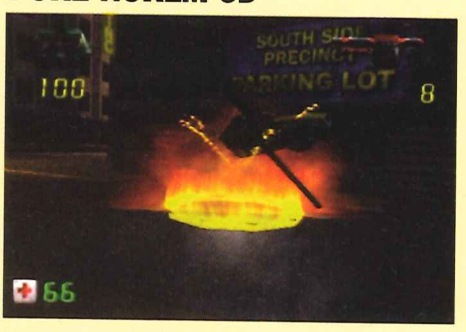


■ Gana la novena habilidad. Después de haber conseguido las ocho habilidades del modo Master para un solo personaje, gana una nueva habilidad diferente en un Controller Pak diferente. Luego, introdúcete en una batalla con un modo para dos jugadores (asegúrate de que tienes dos controladores instalados, y un Controller Pak en cada uno), escoge uno de los modos, **Ganar** o **Perder** y hazte con el personaje que ha perdido una habilidad en lugar de tomar el personaje que tiene ocho. Automáticamente obtendrás un personaje con nueve habilidades, y en el firmamento la estrella será un círculo de color rojo.

■ Para volar la cabeza de Pierre, juega siendo él y repetidamente marca L. Su nariz se hará cada vez más grande hasta que, de golpe, la cabeza le explotará. Si estás de humor, coge a Ushi, la vaca, para ordeñarla y conseguir un vaso de leche. Cuando juegues siendo Ushi, pulsa la tecla L dos veces; si te encuentras cerca de tu adversario, ella lo tirará al suelo cuando haya apartado la botella ya llena.

NINTENDO 64

DUKE NUKEM 3D



■ Introduce estos códigos mientras juegues:

DNKROZ	El modo inmortal.
DNSTUFF	Para todos los objetos.
DNVIEW	Lo mismo que pulsar F7.
DNHYPER	Lo mismo que usar los asteroides.
DNITEMS	Para conseguir todos los objetos y todas las llaves.
DNWEAPONS	Para conseguir todas las armas.
DNKEYS	Para conseguir todas las llaves.
DNSCOTT*#	Para saltar de nivel. (*se refiere al episodio y # al nivel).
DNUNLOCK	Todas las puertas se abren
DNMONSTERS	Todos los monstruos desaparecen.
DNCLIP	Puedes atravesar las paredes,
DNSHOWMAP	Muestra todos los mapas en la pantalla de los mapas.

Alguno de estos juegos acaba de salir al mercado y ya te descubrimos sus entretelas. Y es que casi nada escapa al voraz microscopio de TOP JUEGOS.



PLAYSTATION

DRIVER

■ El desafío: **¡Sobrevivirás!**

■ Usa nuestro desafío para guiar estos molestos guindillas hasta un baile muy entretenido. Entra en el Modo Survival (donde los Superpolicias te persiguen implacablemente) e intenta evitar ser tocado por la policia durante dos minutos seguidos. No lo conseguirás si conduces en línea recta, asegúrate de que hay las curvas suficientes y que vas a toda velocidad. No separes tus ojos del mapa de ninguna manera.

PLAYSTATION

CIVILIZATION 2

■ El desafío: **El pacificador.**

■ Tenemos preparado un nuevo desafío para los futuros dictadores. Completa este clásico juego sobre la inmortalidad usando la diplomacia. No te está permitido pelear, aunque se te provoque. Tus ciudades se defenderán solas automáticamente, pero nunca debes ser el primero en dar el golpe; y todas las reuniones que tendrás con los líderes deben acabar en acuerdo. Nunca debes construir nada en el territorio de otra civilización, ni formar nunca unidades militares. ¡Ay, ay, ay!



PLAYSTATION

TRAP RUNNER

■ El desafío: **Ve a por tu pistola.**

■ Cárgate a tantos adversarios como te sea posible, usando solamente la pistola desaparecida de tu personaje (ahora no vale colocar ninguna trampa). Necesitarás conocer a conciencia la disposición de cada nivel, pues te encontrarás muchas veces a tu enemigo en declives. Además mantén tu dedo encima de la tecla de recargar (no querrás perder el tiempo metiendo las balas en el arma cuando puedes estar dejando hecho un colador a tu oponente).



PLAYSTATION

SYPHON FILTER

■ **El desafío: ¡Con la cabeza bien alta!**

■ ¿Te ves a ti mismo como a un asesino? Intenta completar los cinco primeros niveles de esta loca aventura en tercera persona, matando a todo el mundo que se cruza en tu camino con un balazo en la cabeza. El hecho de que te muestren el punto focal donde te encuentras en primera persona debería serte útil, pero de todas maneras, aún así, necesitarás las habilidades propias de un ser omnipotente. Asegúrate de que has puesto al día tu chaqueta antiaérea y de que tu salud es de hierro, antes de embarcarte en esta juerga asesina, (con tanto tiempo perdido en los preparativos, serás el blanco perfecto expuesto a los disparos).



NINTENDO 64

1080° SNOWBOARDING

■ El desafío: **Todavía estoy vivo.**

■ Imagínate que intentas completar el modo Expert sin aumentar el riesgo. Un dominio de la técnica dáctil es muy importante aquí, aunque ten en cuenta que normalmente no necesitas cambiar el ángulo de tu tabla antes de tocar al suelo, (lo que falla casi siempre es una correcta orientación). Recuerda la configuración de cada pista; es muy importante, para evitar los saltos peligrosos.

NINTENDO 64

BODY HARVEST

■ El desafío: **Bruce Willis en Armageddon.**

■ Mata a 25 humanos en el nivel Uno en sólo cinco minutos. Para conseguirlo es importante cumplir con ciertas tareas (como hablar con el tío que hay en la primera casa y bajar el puente), con el objetivo de despejar las áreas superpobladas que hay a lo lejos. Hazte con un vehículo muy veloz para aumentar el tempo que te queda para asesinar (la moto que hay cerca del segundo pueblo es una buena opción) y evita terminar con los aliens, pues sus tendencias violentas te van a hacer más de un favor.



NINTENDO 64

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

■ El desafío: **Ser el Señor de las Bestias.**

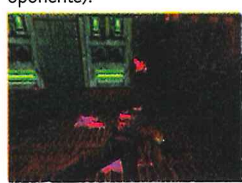
■ Asegúrate de que eres Link de niño. Dirígete al pueblo de Kakariko y salta por encima de la valla de juncos entrelazados desde la plataforma que hay cerca de la puerta del molino.Te encontrarás con un pollo solitario. Clávale la espada hasta el fondo. El escuadrón de pollos que buscan venganza aparecerá. Queremos que lo evites durante dos minutos seguidos, sin subir por las escaleras ni lanzarte por uno de los agujeros que hay por allí. Si se te golpea, aunque sea una sola vez, con el pico de uno de estos maníacos, empieza otra vez. Tiene truco.

NINTENDO 64

TUROK 2

■ El desafío: **Siempre adelante.**

■ Esquivar las balas dando pasos laterales es una tácticas esenciales para jugar a cualquier shoot'em up en primera persona. Así que queremos que dejes de hacerlo. Completa el nivel 3 sin tocar el botón para bombardear o cualquiera de los botones de los lados. Perfecciona el arte de poner en peligro tu protección, disparar y evitar el fuego enemigo escondiéndote detrás de un muro en una maniobra de gran estilo en la que aparcarás conduciendo al revés. El objetivo de ir con el máximo cuidado es más importante que nunca.



PC

KLINGON HONOR GUARD

■ El desafío. **La vida es dura.**

■ Completa cada nivel en el menor tiempo posible, sin usar ninguna pistola. Solamente se permiten las armas de Klingon, relucientes y preparadas para la batalla; así que sin el poder de las municiones deberás moverte rápido, sobre todo por lo que respeta a los niveles de la prisión. Para ataques de larga envergadura, usa las habilidades de vuelo. Recuerda que puedes recuperar los cuchillos para la ceremonia que has lanzado, caminando por encima de ellos.

PC

GRAND THEFT AUTO

■ **El desafío: Un propietario meticuloso.**

■ Tu carrera delictiva puede permitirte ir cambiando de automóvil, invirtiendo tus ahorros en tener un equipo cada vez mejor. Pero vale la pena que intentes completar el juego sin cambiar de coche. Intenta hacer una buena elección, porque va a acompañarte de principio a fin. Luego sal a la carretera y... a ver cuánto duras.







PC

X-WING ALLIANCE

■ El desafío: **Un punto muerto.**

■ Encárgate de una misión imposible con sólo un barco pequeño - empieza con un YT-1300 - y una Home Station. Ve volando hasta la desembocadura de la zona del "Puerto" que hay en la estación. Gira, y transportando toda la energía a los motores, apunta al hangar y coloca el regulador al máximo. La cuestión es, ¿puedes pulsar Shift y D en el momento justo para atracar antes de chocar? Experimenta con diferentes tipos de bases y de barcos.





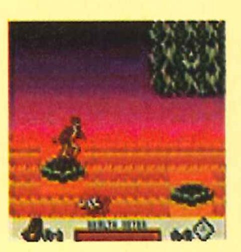
PC

V-RALLY

■ El desafío: **Si miras hacia atrás te convertirás en estatua de sal.**

■ Siempre hay que mirar hacia atrás antes de apretar el botón en los juegos de conducción; se trata del equivalente virtual a mirar hacia atrás por encima de tu hombro. Probablemente, raramente lo uses. Nuestro desafío es mantener el botón a la vez que miras atrás, e intentar acabar la carrera sin mirar hacia adelante. Claro que te ayudará el hecho de conocer el juego, o como mínimo si te has estudiado el mapa del circuito antes de empezar.

...ND THE JUNGLE





■ Aquí te proporcionamos las contraseñas de los niveles. Está claro.

FLTYWTRS	Cavernas
GNGDWN	El volcán
SLTHHRNG	La prisión
SWPNGBLW	Una calamidad

PLAYSTATION

HEART OF DARKNESS

■ Cierra tu PlayStation. Mantén L1, L2, R1 y R2 en el Controlador 2 y enciende el sistema. Sigue manteniendo todos los botones, y cuando aparezca el menú principal, usa el Controlador 1 para ir a el menú de Opciones. Necesitarás un amigo a tu disposición para que te eche una mano en esta ocasión. Una vez te encuentres en el menú de opciones, puedes soltar todos los botones e ir a por un nuevo menú para hacer trampas.





EL TIEMPO SE ACABA

Si nuestra sección de trucos fuese un pez, debería ser una orca asesina o un descomunal tiburón blanco, porque hay que ver la de cosas que caben en su enorme panza. Y aún cabrían más, todas las que tú quieras. Así que si conoces algún buen truco que quieras compartir con los demás lectores, escríbenos a



Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es



■ **AL DETALLE:** Dormir todo el día, vivir la noche, no envejecer nunca ni morir jamás. Esta es la vida de los vampiros. ¿Te apetece?

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Formato: **PlayStation** Desarrollador: **Crystal Dynamics** | Editor: **Eidos** | Jugadores: **1** | Disponible: **Octubre**



■ **Tantos años respirando a través de una mascarilla anti-polución han acabado jugándole una mala pasada a Michael Jackson.**



LAS VOCES DEL MAL

¿Cómo demonios han conseguido que las voces suenen tan bien?

Parece que esta vez va en serio. Sin que sepamos muy bien por qué, *Soul Reaver* está tardando un poco más de la cuenta en salir al mercado. Pero en cuanto lo haga (dicen que a mediados de octubre, crucemos los dedos) verás que esta larga espera ha valido la pena. Porque se trata de un juego soberbio y que, además, tiene una estupenda banda sonora.

Las voces que se oyen en los juegos suelen estar en el último renglón en la lista de prioridades de los desarrolladores. Por este motivo acostumbran a sonar de una forma más bien patética ya que se suelen hacer de cualquier manera —los actores deberían quitarse la zapatilla de la boca— y en el último momento. Pero en este caso, Crystal Dynamics, los desarrolladores del juego, han contratado a Kris Zimmerman —el director de casting del *Metal Gear Solid* de Konami—y han logrado que las voces de *Legacy of Kain: Soul Reaver* resulten algo especial.

Tal y como reconoce Amy Henning, directora de *Soul Reaver*, "poner demasiados escritos o actuaciones en los videojuegos acostumbra a dar resultados bastante penosos. Por eso estamos muy orgullosos de la calidad de la experiencia cinematográfica que se vive con nuestro juego.

Michael Bell, que interpreta a Raziel, el personaje principal, lleva más de diez años haciendo doblajes para todo tipo de programas de televisión. Tiene exactamente lo que buscábamos para Raziel —una voz profunda, con un dejo de aspereza y hastío".

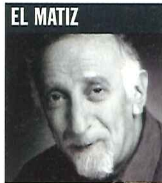
Poner voces a *Soul Reaver* ha alargado el proceso de creación, incrementando en gran manera la complejidad del diseño de los personajes, el casting y la grabación final. De todas maneras, se ha dejado en manos de los actores y el director de voces gran parte del trabajo de dar cuerpo a la voz de cada personaje. "Hemos confiado en la experiencia y profesionalidad de nuestros actores", comenta Amy, "las riendas estaban generalmente en sus manos".

Aparte de los diálogos, *Soul Reaver* cuenta con una gran variedad de efectos sonoros en las vocalizaciones. "Resulta embarazoso pedirle a un actor Shakespeariano que chille o aúlle para los efectos sonoros de un videojuego", reconoce Amy. "Además, estos ruidos, en realidad, ocupan la mayoría de las tomas, ya que todas las inflexiones y énfasis debían ser perfectos y teníamos que asegurarnos que los actores hiciesen durar todos sus gritos, gruñidos y alaridos el suficiente tiempo para poder grabar sus voces".

Cuando le preguntamos si todo el ambiente horripilante y lúgubre se vio reflejado en la atmósfera en el estudio de grabación mientras los actores interpretaban sus oscuros y amenazadores diálogos, Amy se rió. "Siento que la historia no sea tan excitante, pero el estudio estaba realmente alegre y además lo grabábamos todo de día. De hecho, como nuestros actores han hecho un montón de dibujos animados, han desarrollado un buen sentido del humor y todo tendía a ser un poco absurdo…"

■ *Publicamos un completo análisis de Soul Reaver en el número 2 de TOP JUEGOS.*

EL MATIZ



■ Probablemente la voz más prestigiosa de *Soul Reaver* sea la del actor Tony Kay, que hace de Elder God en el juego. Su curriculum de teatro, televisión y cine es prácticamente interminable, e incluye entre otras —en las versiones originales— la voz de Frollo en la versión original de *El jorobado de Notre Dame* de la Disney y uno de los personajes de *Twin Peaks*.
"He prestado mi voz a muchos CD-ROMs", afirma Tony, "y hace unos años era un jugador de videojuegos esporádico. Me gustaban aventuras tipo *Super Mario Bros*. Pero la tendencia actual parece dirigirse directamente hacia la violencia y la brutalidad, algo con lo que no me siento identificado". Cuando habla así parece realmente que hable Elder God.



DE QUÉ VA *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER*

■ *Soul Reaver* es una pesadilla gotica firmada por los creadores de Gex, el cocodrilo más irritante que existe sobre la capa de la tierra. Tu misión como el ex-vampiro Raziel, consiste en aniquilar a los chupasangres para siempre jamás, usando las diferentes capacidades de los no-muertos que posees y el *Soul Reaver*, la gran y pesada espada que da nombre al juego. Es un juego excitante y extenso, con decorados alucinantes que te dejarán boquiabierto y unos preciosos puzzles lógicos que mantendrán tu cabecita ocupada de una forma encantadora. La posibilidad de entrar y salir de dos mundos diferentes está bien y aunque el combate resulta en ocasiones poco atractivo, posee suficientes elementos como para saciar el apetito del más sediento de sangre. Junto con el esperado Shadowman, una de las más felices incursiones de la PlayStation en el mundo de los muertos.

CONSEJOS

Tu guía para Soul Reavers

■ La fantástica espada de Raziel puede ser activada a lo largo del juego. A continuación te explicamos cómo…



Sunlight Reaver
Usa la capacidad de la Fuerza Telequinésica en la Tumba de Serafan (Tomb of Serafan) para alcanzar la Fragua de la Luz Solar (Sunlight Forge) y bautiza a la Reaver en el altar. De ahora en adelante podrás darle energía pasándola a través de rayos de luz. Tanto si usas los proyectiles de la Reaver como si golpeas a un enemigo dos veces, crearás una luz brillante capaz de atontar a todos los malos de los alrededores.



Water Reaver
Dirígete al altar elemental de la Fundición de Agua (Water Forge) aprovechando tu recién adquirida capacidad natatoria en la Abadía Sumergida (Drowned Abbey) y pasa la Reaver a través de las fuentes y cascadas para darle energía. Esta espada puede causar daños con sus proyectiles esféricos.



Stone Reaver
Aprovecha tu capacidad estranguladora en la Ciudad en Ruinas (Ruined City) para alcanzar —lo has adivinado— la Fragua de Piedra (Stone Forge) y golpea la Stone Reaver contra la roca para darle energía. El proyectil atontará a cualquier enemigo durante un tiempo prolongado y además puedes convocar una onda de choque destructiva mediante dos golpes.



Sound Reaver/ Spirit Reaver
Ocultas en el interior de la Catedral Silenciosa (Silenced Cathedral) y la Fortaleza de los Humanos (Human Stronghold) respectivamente. Estas dos Reavers destruyen enemigos con un simple disparo o proyectil, pero debes visitar las fraguas del Sonido y Espíritus (Sound and Spirit Forges) respectivamente para localizarlas. Golpea las Reavers en objetos resonantes o almas perdidas para darles energía.

EL DESAFÍO

¡Atrápame!



■ Te proponemos un desafío divertido y cortito que provocará el terror absoluto en el mundo de Soul Reaver. Empieza una nueva partida y dirígete a la habitación por donde deambulan los dos Slaughs y mantén pinchado a uno de ellos hasta que se vuelva medio transparente y huya. Tu misión consiste en darle caza, es decir, debes mantenerlo visible en la pantalla durante el mayor tiempo posible. En el momento en que desaparezca de la pantalla habrás perdido. Llegarás a la conclusión de que es tan importante ser un maestro en el control de la cámara como tener unas piernas rápidas y hábiles. Puedes empezar por el objetivo casi imposible de alcanzar el minuto, a partir de aquí intenta superarlo.

Septiembre 1999

★★★★★

Novedades

La definitiva guía de compra

V-RALLY 2

EL SIMULADOR DE CARRERAS MÁS COMPLETO Y EXIGENTE QUE ENCONTRARÁS EN EL MERCADO. PÁGINA 72

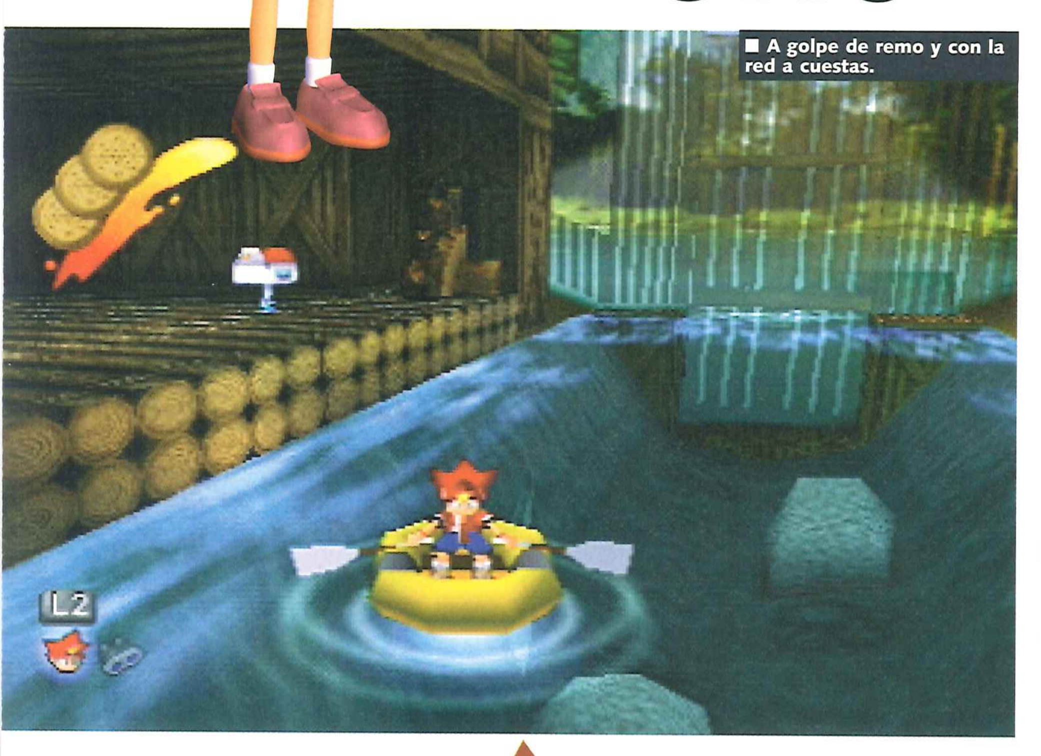
INCLUYE...

Silent Hill
Ape Escape
X-Files
Quake II
Hidden and Dangerous
Episodio 1: La amenaza fantasma
Episodio 1: Racer
Midtown Madness
KingpinBugs Bunny: Perdido en el tiempo
Point Blank 2
Descent 3
Future Cop LAPD



★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.

LA MAGIA DEL MONO



■ A golpe de remo y con la red a cuestas.







■ Ve a por los monos y ¡ten cuidado con los osos polares¡



■ Te presentamos a Spike, el crío al que acompañarás en éste plataformas modélico.

Cara y Cruz

Cara
■ Tres subjuegos muy buenos
■ Accesorios fantásticos
■ Buena animación en 3D

Cruz
■ El motor ralentiza un poco el juego
■ Los monos son demasiado simpáticos, no merecen volver a la jaula

Ape Escape

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Sony Japón** ■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 (1-2 en los subjuegos)** ■ Requisitos: **joypad analógico** ■ Extras: **Dual Shock compatible**

Spyro the Dragon **dejó el listón muy alto, pero con** ***Ape Escape*** **Sony se ha propuesto llevarlo unos centímetros más arriba. Para ello, ha añadido a su nuevo plataformas en 3D un ingrediente mágico: monos.**

Sí, lo has entendido bien, esos seres peludos a los que tiramos cacahuetes en el zoo. Suelen parecer complacientes y tontorrones, pero de vez en cuando se les cruzan los cables, y entonces amigo, es el acabóse. Les da por trepar a la azotea del Empire Street Building, disfrazarse de figurantes de peli de romanos, hablar inglés con perfecta dicción Cambridge y reducir a la esclavitud a sus primos los seres humanos.

Algo así está a punto de pasar en este prodigioso plataformas de Sony. Los revoltosos primates ya se han escapado de la jaula, y un sabio loco que, por supuesto, quiere dominar el mundo para después destruirlo los está reclutando para su improvisado



■ ¡Está detrás de ti¡ Bueno ya no, ahora está dentro de tu red.

ejército. Tú eres Spike, un niño pelirrojo que intenta cazar a los fugitivos con su red. Los perseguirás a lo largo y ancho de la selva, verás cómo huyen de ti a la velocidad del rayo y se suben a los árboles para bombardearte con bananas mientras las sirenas que llevan sobre la cabeza parpadean frenéticas.

Te estarás preguntando cómo un juego que consiste en atrapar monos con una red (no hace falta ser un lumbreras para tener una idea así, se le podría haber ocurrido a Chita y quién sabe si incluso a Tarzán) puede ser una aportación sustancial al género de los plataformas. Bien, el caso es que en juegos como *Spyro the Dragon* o *Gex: Deep Cover Gecko* te dedicas a eliminar enemigos y recoger objetos extraños, pero en esencia se trata de cruzar un nivel vaciándolo. Su principal virtud no es el argumento, si no la posibilidad de explorar mundos extranñísimos llenos de sorpresas. En cambio, en *Ape Escape* muy rara vez eres consciente de estar jugando a un plataformas en 3D. Sí, saltas y eliminas enemigos, pero el caso es que pasan muchas otras cosas, y, lo que es mejor, pasan en tus mismas narices y desde que das el primer paso.

Repetir los niveles es una gozada, cosa poco frecuente en este tipo de juegos. Para pasar de nivel te basta con atrapar a un pequeño número de monos, pero la primera vez que lo consigas no habrás visto ni la mitad de lo que el nivel anterior podía ofrecerte. Además,. Siempre es útil volver atrás, porque te permite recoger más monedas mágicas con las que comprar el acceso a alguno de los tres subjuegos. Y no creas que se trata de simples curiosidades puestas como complemento, son juegos con entidad propia, sólo que un poco más cortos.

Ape Escape es el primer juego de PSX que exige un controlador analógico. Los gadgets se activan con el botón de fuego, como en *Zelda*. Y son estupendos. Hay una catapulta que funcionan como las catapultas reales, y en cuento consigas hacerte con el Detector de Monos (un potente radar) o con la Monkey Camera (que dirige tu objetivo de forma automática hacia el mono más próximo) te entrarán tentaciones de pedirle a Sony Japón el catálogo completo para llevártelo a casa. Nunca se sabe si va a hacerte falta un detector de monos en la vida real.

Todos los botones del pad tienen alguna utilidad. Aunque pueda parecer exceso de indulgencia por nuestra parte, diremos que no te das cuenta de lo eficaz y racional que es el sistema de control hasta que vas Avanzando en el juego. Cuando nadas puedes apretar el botón R1 para nadar más rápido y si dejas de apretar el botón L3 de la parte izquierda del stick analógico te hundes. Algunos botones sólo sirven para optimizar el uso de alguno de los objetos del catálogo, pero aún así los efectos son tan imaginativos y divertidos que vale la pena haberlo incluido en el pad.

Y sí, es cierto, los niveles no son excesivamente grandes y hay muy pocos monos. Pero atrapar a todos y cada uno de ellos es una aventura todo lo divertida y frustrante (en el buen sentido) que se puede esperar de un buen juego de plataformas. ¿Correr por ahí metido en la piel de un mocoso pelirrojo que atrapa monos con una especie de mariposa? Por supuesto. Porque este juego tiene muy buena pinta, una jugabilidad envidiable y unos personajes fantásticos. Tal vez a Spike le falta un poco de presencia para llegar a ser un icono del mundo virtual, pero es simpático y seguro que lucirá aún mejor en futuros entregas. ¿Qué más quieres? ¿Qué te regalen un apartamento en la Manga del Mar Menor? ★★★★★

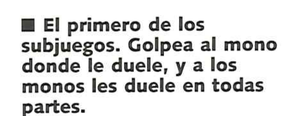
■ ¿Un circuito de tenis para primates? Todo se andará.

TAN DIVERTIDO Y FRUSTRANTE (EN EL BUEN SENTIDO) COMO ERA DE ESPERAR.

O si no...

Spyro the Dragon
SCEE ★★★★
Nada de monos, pero dragones rosas, hadas, monstruitos...

A Bug's Life
SCEE ★★
Nada de monos, pero montones hormigas, saltamontes, escarabajos...



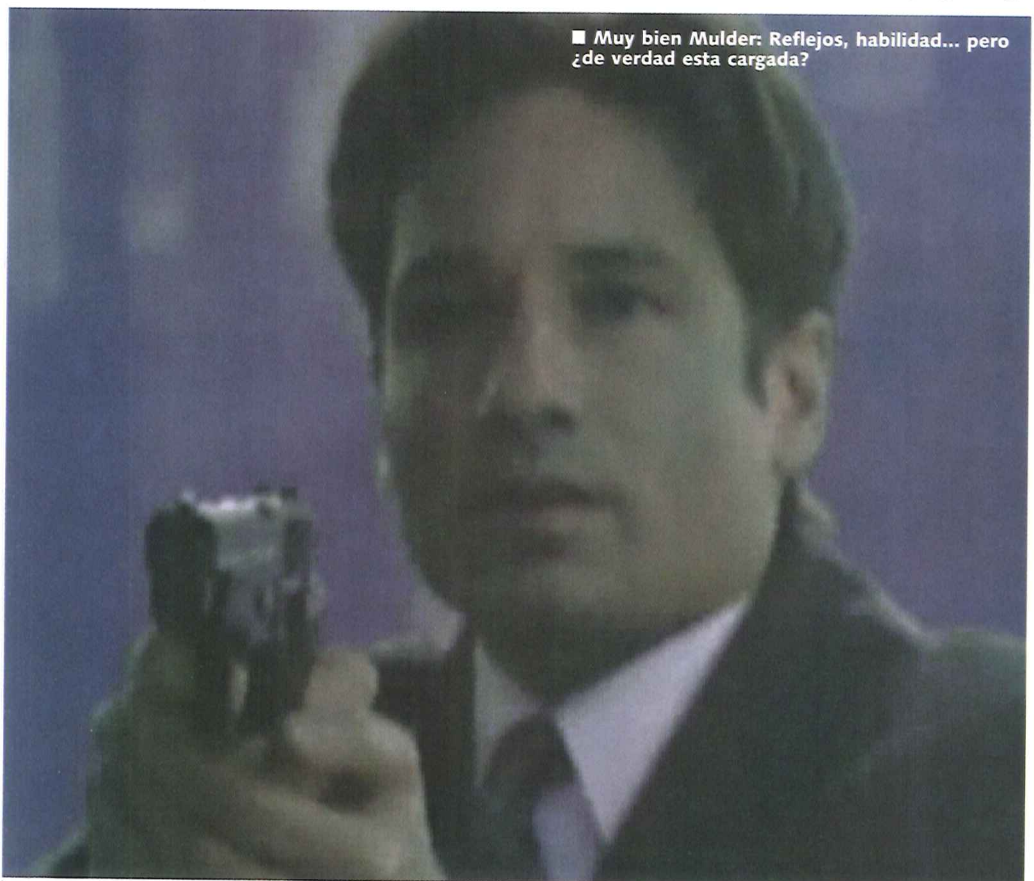
■ El primero de los subjuegos. Golpea al mono donde le duele, y a los monos les duele en todas partes.

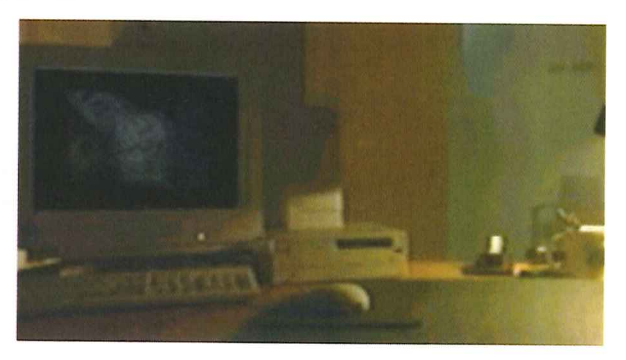




ABDUCCIÓNATE

LOS EXPEDIENTE X LLEGAN A LA CONSOLA


■ Muy bien Mulder: Reflejos, habilidad... pero ¿de verdad esta cargada?




■ No hace falta ser Sherlock Holmes para deducir que Mulder ha pasado por aquí.


■ Esto parece... Bueno me lo llevo de todos modos.

The X-Files

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **For Interactive**
■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

Scully y Mulder han desaparecido. ¿Quién los encontrará? El buscador que los encuentre sagaz será.

Poco se puede decir de esta pareja de detectives del F.B.I. que continua desfilando, a modo de reposición, por los televisores de nuestro país. Aquellos que están convencidos de la existencia de los hombrecitos verdes o que siguen la serie para ver si finalmente Scully y Mulder acaban sucumbiendo a placeres más terrenales, pueden convertirse en elementos activos de esta aventura. ¿Los requisitos? Bueno, sólo hace falta una PlayStation y algunos ahorros. El resto ya es cosa tuya y del argumento del juego. Lo que sí te aseguramos es que cuando acabes el juego continuarás con las dudas sobre la existencia de vida inteligente en otros planetas y que no encontrarás la atmósfera imprescindible para que dos seres humanos se conozcan más a fondo.

El juego esta ambientado a modo de episodio de la serie en el que interpretas el papel de Craig Willmore. Sentimos desilusionarte si pensabas que podrías adoptar el papel de Scully o Mulder. De hecho, estos no llegan ni a empezar la aventura. En el vídeo de introducción, son sorprendidos por unos hombres en un desvencijado almacén ubicado en el muelle de Seatle. Se inicia un tiroteo y Scully acaba herida. Al iniciarse el juego, ya apareces como el detective Willmore y no tardarán ni un cuarto de hora en encargarte la misión de averiguar que diablos a ocurrido. De entrada podrás comprobar la excelente perspicacia de tu detective. En las primeras conversaciones que entables con otros personajes del juego, una de las preguntas más recurrentes es sobre la relación sentimental de ambos. Por suerte todas las respuestas serán negativas. ¡Mala suerte! Si al menos uno de ellos te hubiera respondido afirmativamente, sólo tendrías que buscar en los moteles más próximos para intentar localizarlos y caso cerrado. Pero como no es así, tendrás la sensación de ser la única persona del mudo que desconoce que a Mulder sólo le interesan los marcianos y a Scully los bacilos. Así que no te quedará más remedio que leer dosiers y hablar con los personajes que salen a tu paso. No tardarás mucho en conocer al jefe Skinner, el cuál te acompañara durante el juego dándote consejos o abroncándote cuando crea que vas por mal camino.

Cara y Cruz

Cara
■ Perfectamente ambientado
■ Argumento interesante
■ No podrás ser ni Mulder ni Scully

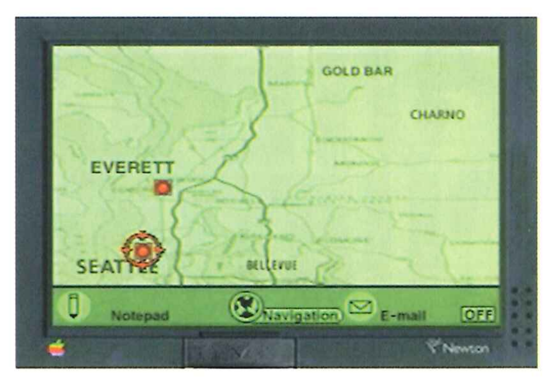
Cruz
■ No deja de ser una aventura gráfica rígida
■ Navegación entre ventanas aburrida y desconcertante

El auténtico Expediente X

Lejos de ser una aventura en la que manejas polígonos, la Fox ha optado por crear una película, más o menos interactiva, con los personajes de la serie. Para ello fueron necesarias siete semanas de rodaje en Seattle, donde se ambienta el juego, y la participación de los actores que



■ Fíjate bien Danna como se abre una puerta.

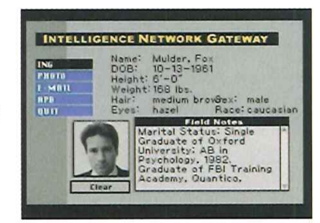




encarnan a distintos personajes de la serie. Además de la pareja y su jefe, en *The X-Files* toparás con el fumador, el señor X o el Pistolero Solitario. Así que el juego combina videoclips y pantallas fijas en formato widescreen (pantalla ancha). En los primeros podrás ver diálogos entre los actores y secuencias que arrojan luz a tus dudas. En las segundas, son en las que realmente puedes interactuar. Un icono animado te permite averiguar aquellos elementos que son utilizables o dignos de engrosar tu inventario. Si tienes la posibilidad de entablar conversación con otros personajes, aparece una ventana con las posibles preguntas. Es evidente que acabas por hacerlas todas y si no te acuerdas o no te ha quedado clara la respuesta, puedes acceder a un historial y repetir la cuestión. Algunos de los videoclips contienen diálogos en los que puedes seleccionar el tono que empleas en la respuesta. Para mantener la sensación de película, el inventario sólo aparece cuando lo reclames. Allí encontrarás los objetos que has recogido ventana tras ventana. La interfaz facilita su empleo. Sólo tienes que seleccionarlos para que aparezcan en la ventana del juego y arrastrarlo hasta ubicarlo con el objeto o la persona con la que quieres interactuar. Pero ándate con ojo, esposar al jefe Skinner, por ejemplo, puede significar el fin de tu carrera en el F.B.I. En algunas ocasiones aparecen objetos en la parte superior de la pantalla. Aunque no los puedes utilizar, puedes interrogar a los personajes que tienes en la pantalla con la finalidad de obtener pistas para esclarecer el caso. Son pequeñas ayudas de las que puedes prescindir para dar mayor dificultad a tus investigaciones.

De los objetos de tu inventario, los que más vas a emplear son un PDA, el teléfono móvil y tu placa de agente. El PDA sirve para desplazarte de un lugar a otro, recibir correo electrónico y como bloc de notas para anotar todo lo relacionado con el caso y recuperar información cuando la necesites. Otro de los elementos importantes dentro del juego es el ordenador que te permite acceder a las bases de datos del gobierno. Desde él podrás comprobar como aquel afable personaje con el que acabas de hablar, tiene un historial delictivo difícil de resumir en una cuartilla. También podrás obtener información a partir de datos elementales como números de matrícula o teléfono, direcciones, etc.

En general, *The X- Files* es una aventura que cautivará a los amantes de la serie. Esta llena de chistes y alusiones que hacen referencia a los personajes de Mulder y Scully. Basta con mirar a tu alrededor para encontrar ceniceros llenos de cáscaras de pipas, televisiones que sólo emiten un fragmento de película cómica en blanco y negro, biblias en la mesita de noche, etc. Los escenarios reales y la participación de actores que intervienen en la serie acaban por dar el toque de realismo necesario para que te veas envuelto en un episodio de la serie. La única pega es que este juego aparece un poco tarde y, en esta ocasión, no cuenta con el apoyo de ninguna película. El juego en sí, es una extensa labor de zapa totalmente ceñida al guión. Si te quedas encallado, no tendrás más remedio que volver sobre tus pasos, escudriñar todas las localizaciones y dedicarte a mostrar objetos a diestro y siniestro a toda la gente que te encuentres. En algunas partes del juego, te hartarás de navegar como un poseso de un lado a otro en busca de alguna pista. Es la parte más aburrida del juego y, lo peor, no tendrás ningún tipo de ayuda para saber si has examinado todos los rincones. Esta sensación de andar perdido se hace evidente cuando más grande es el escenario. Es evidente que la Fox ha empleado grandes medios para hacer un juego lo más fidedigno posible a la realidad Mulder&Scully. Tendrás la sensación de participar en un episodio de la serie y podrás disfrutar de todos los elementos que los caracterizan. No obstante, *The X-Files* es uno de esos juegos que sencillamente están bien. ★★★



■ Si quieres saber algo recurre a la base de datos del F.B.I.



O si no...

Mysth ★★★★
Aventura gráfica sobre desaparecidos ambientada en un mundo imaginario

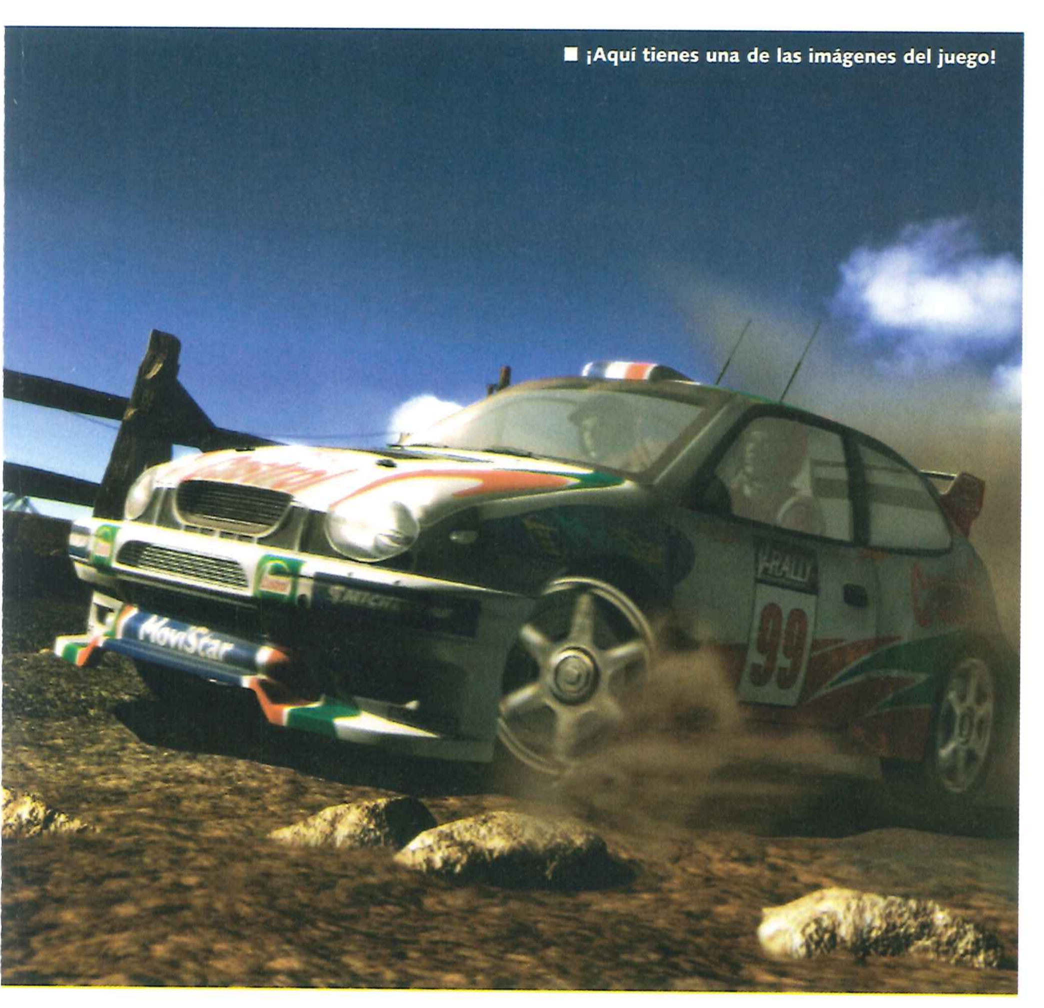
Resident Evil 2 ★★★★
Bueno, no tendrás que pensar mucho pero algo sí tendrás que hacerlo y, además, encontrarás acción a raudales.



■ ¡Craig Willmore, agente federal! Así debes presentarte para soltar algunas lenguas.

POTENCIA SOBRE CUATRO RUEDAS

UN SIMULADOR DE RALLY QUE ALCANZA NUEVAS COTAS DE REALISMO



■ ¡Aquí tienes una de las imágenes del juego!







■ La presentación es magnífica a lo largo de todo el juego. Incluso las pantallas de la opción simulador de conducción dura son magníficas.



V-Rally 2

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Eden Studios**
■ Precio: **8.990** ■Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**
■ Extras: **Tarjeta de memoria, compatibilidad analógica.**

Retrovisor, señal, maniobra, acabar. Te enfrentas a un examinador que no tiene compasión con los conductores nerviosos.



■ Pon en marcha el motor, sal a la autopista.

¿Qué habría ocurrido si Han Solo, en vez de una nave del espacio, hubiera pilotado un coche de carreras? (¡He aquí una rebuscada alusión a *Star Wars*!) Le habría tenido que decir a Luke: "¡Conducir en un rally no es lo mismo que cuidar la cosecha, chaval! Si no efectuamos cálculos precisos, podríamos atravesar un arbusto, o acercarnos demasiado a un poste, y eso sería el final del viaje, ¿verdad?" Y lo diría con buen motivo. *V-Rally* nos demostró en su día que las carreras de rally constituyen un reto duro y difícil, y esta secuela ha logrado captar con mayor efectividad todavía los encantos de su versión anterior.

Pero vayamos a los hechos. Los 16 coches de que se dispone al inicio del juego están divididos en tres clases: coches para el World Rally, kit-cars de 2 litros y kit-cars de 1,6 litros. Los primeros son los más veloces y mortíferos. Entre ellos se encuentran las estrellas de los rallies de la vida real: el Lancer, el Impreza, el Focus y el Skoda Octavia (vosotros, los de atrás, dejad de reíros). Los otros, más manejables, tal vez constituyan una mejor introducción al juego. También existen 10 coches de bonus a los que puedes acceder venciendo en los campeonatos previos. Entre éstos, los hay muy variados: desde el Renault 8 Gordini hasta otras curiosidades.

¿Qué se siente al pilotar una de estas maravillas? La respuesta más sencilla es: "algo distinto". Mientras que el pequeño Citroen Saxo es ligero y escurridizo como un minino, el Mitsubishi Lancer es más robusto y pesado, y no tiene tantas posibilidades de salirse de la pista a la primera provocación. Sin embargo, hay que manejar todos estos coches con respeto y comprensión. Aún más que en *Colin McRae*, el motor físico es hiperreactivo -al chocar con algún objeto, el coche tiende a derrapar y dar vueltas-, por lo que esto puede acabar pareciéndose a los autos de choque. Tienes que practicar el control de precisión sobre el freno y el acelerador; tienes que esforzarte por no acabar dando vueltas en cada curva; tienes que conducir muy bien.

Al margen del severo realismo de la experiencia de conducción, cuentas con una serie de difíciles opciones de juego. La Modalidad Arcade se divide en tres niveles (1, 2 y Experto). Cada uno de estos niveles comprende varias



■ **La variedad de coches es impresionante, desde el clásico Gordini (arriba) hasta el modesto Corolla (derecha)**



carreras, y tienes que pasar por los puntos de control sin salirte del cronometraje; en caso contrario, se da la carrera por finalizada. Trofeo y Campeonato se asemejan en que ambos presentan competiciones europeas, mundiales y de expertos (también en este caso, cada uno de los niveles comprende varias carreras). El modo Championship es la modalidad que más propiamente podemos llamar simulador. En ella, conduces sólo contra el reloj, y entre pistas tienes que reparar el coche de los posibles daños que haya podido sufrir en la carrera anterior.

Así, pasas por una difícil prueba de resistencia y capacidad, muy parecida al propio deporte. Y para probar al máximo tu capacidad y tu resistencia, tienes que pilotar por 12 países, cada uno de los cuales tiene peligros propios. Pasas por Suecia, con sus pistas cubiertas de resbaladiza nieve (es muy divertido), por el fango revuelto de Finlandia e Inglaterra, acompañado por la lluvia (eso sí que es realismo, ¿verdad?). Algunos de los escenarios despertarán vuestros más íntimos anhelos viajeros: Indonesia, con sus montañas lejanas, bosques oscuros e hileras de cabañas; Australia, con su región interior de arenas rojizas; Argentina, con sus desiertos rocosos.

La realización siempre es bella, pero lo más importante es que cada una de estas pistas ofrece condiciones distintas en la superficie de la carretera y en el clima. Tienes que estar preparado para el asfalto húmedo, la grava seca, el fango o la nieve. Es esencial que estudies la pista con la que te vas a encontrar y realices las alteraciones oportunas en los neumáticos, la suspensión y los frenos. De todos modos, no creas que así lo arreglarás todo. El peligro sigue acechando. Así, por ejemplo, las pistas portuguesas tienen alguna zanja ("¡Arghh! ¡Mi coche se ha caído en un hoyo!"), mientras que alguno de los vertiginosos circuitos italiano y español son más estrechos que la cintura de una top model. Eso significa que en todo momento tienes que modificar tu técnica de conducción y estar alerta a los peligros de la carretera, así como a la actuación de los demás conductores. Es una experiencia total, un viaje que se vive de verdad.

Y, qué diablos, si no te gustan los circuitos puedes recrearlos a tu gusto. *V-Rally 2* está equipado con un editor de manejo fácil que te permite organizar pistas dificilísimas en un momento y guardarlas en la tarjeta de memoria. Es una opción estupenda.

Si *V-Rally 2* plantea algún problema, éste es la misma dificultad de la conducción. *Colin McRae* era realista, pero el manejo era sencillo, divertido y fácil; parecía que pudieras maltratar el coche y salir de apuros fácilmente con una conducción relajada. En cambio, *V-Rally 2* te exige que concentres toda tu atención en lo que estás haciendo; y eso ya no es tan fácil. La caprichosa IA sirve de bien poco. Puede ocurrir que todos tus oponentes te adelanten por haber cometido un pequeño error (a veces, al salir de una curva que los cuatro habíais tenido que tomar a paso de caracol). Pero, al menos, el enemigo es interesante, lo cual raras veces se puede decir de los vehículos controlados por ordenador. Al verlos delante de ti, golpeándose entre ellos y saliéndose de la pista, te apercibes de su agresividad. Para evitar que los adelantes, son capaces de empujarte contra un árbol. *No* les gusta que los adelanten.



Así pues, *V-Rally 2* constituye un verdadero reto. Completar las tres modalidades de competición (también hay una opción Time Attack) lleva cierto tiempo, pero, si te hartas de las carreras en solitario, dispones de excelentes modalidades para dos y cuatro jugadores, con la pantalla partida. En suma: *V-Rally 2* es un magnífico simulador de carreras, adornado con detalles fantásticos. Ni más ni menos.

★★★★

Cara y Cruz

Cara
- Coches y circuitos excelentes
- Opción para cuatro jugadores
- Editor de pistas

Cruz
- Manejo dificultoso
- Física superactiva

O si no...

Colin McRae Rally
Codemasters ★★★★
Simulador de rally realista, basado en las competiciones con prueba de tiempo. Lo mejor es su manejo divertido.

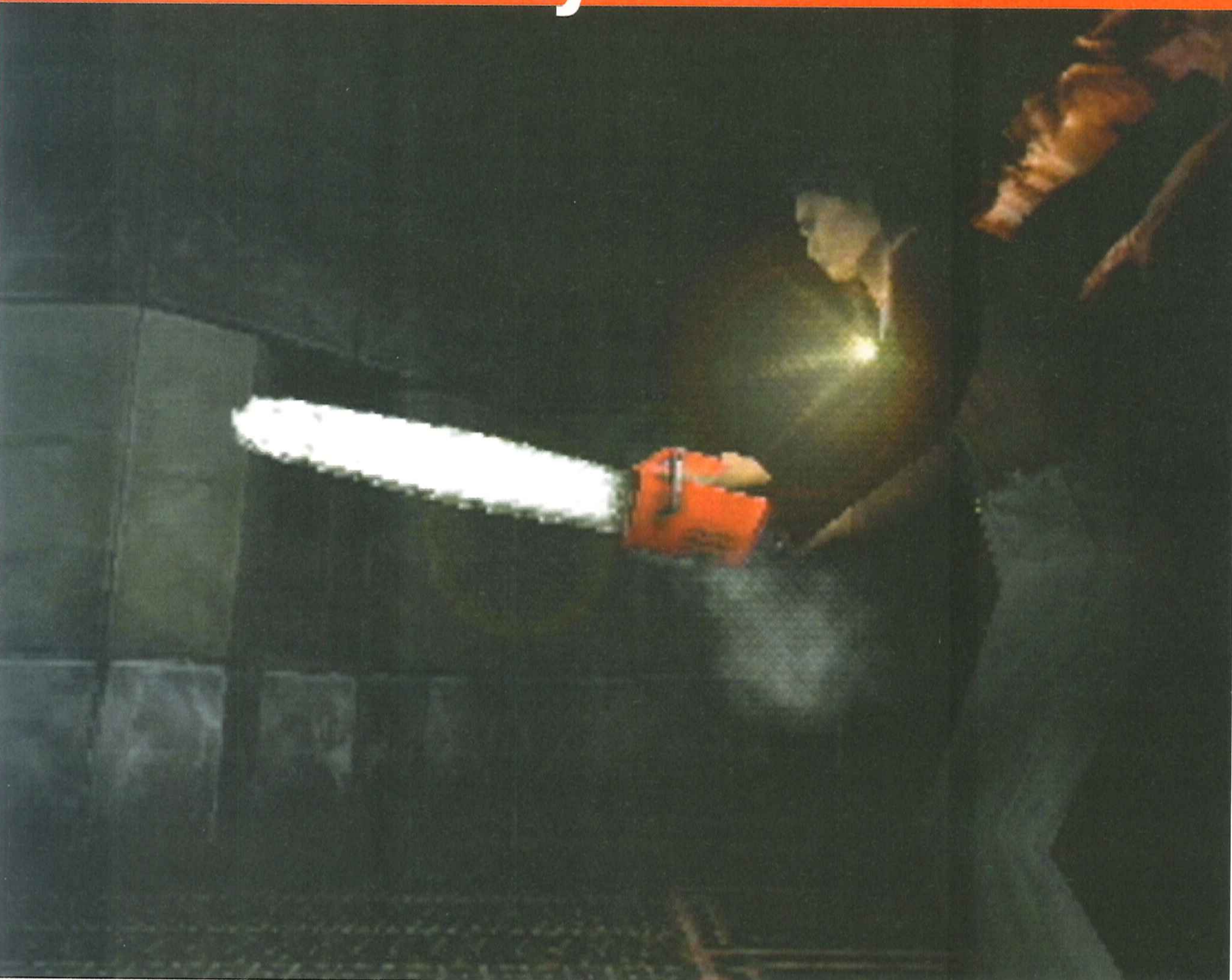
Ridge Racer Type 4
Namco ★★★★★
¿Te desanima el ultrarrealismo? Entonces, prueba este desafío totalmente artificial.







■ **Vas a tener que probar tus habilidades conduciendo en condiciones muy diversas, desde la total oscuridad hasta la nieve.**









■ Este mes te recomendamos que explores Silent Hill, pero sin separarte ni un centímetro de tu fiel amiga la motosierra.

SILENCIO SE RUEDA

VIAJE AL FIN DE LA NOCHE



Cara y Cruz

Cara
- ■ Enfermizo y ultratmosférico
- ■ Enormes escenarios a explorar
- ■ Clima angustioso y onírico

Cruz
- ■ Algunos puzzles carecen de lógica
- ■ ¡Ese ruido de estática tan irritante¡

Silent Hill

■ Editor: **Konami** ■ Desarrollador: **KCET** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Precio: **9.490** ■ Requisitos: **tarjeta de memoria, Dual Shock compatible**

Más razones para pasar la noche en vela. *Silent Hill* te arrastra al interior de un insólito mundo lleno de mutilaciones gratuitas, malos viajes, gemidos y rechinar de dientes. ¿Podríais dejar en paz ese interruptor?

Los que han tenido la suerte de jugar a la versión americana de *Silent Hill* tardarán en olvidar a los niños de este juego. No te estamos hablando de simpáticas criaturitas en pañales haciendo pucheros y jugando con tu dedo pulgar, sino de diminutos monstruos con expresión de maldad metafísica que quieren rebanarte el pescuezo y jugar con tus vísceras. Konami ha retirado a estos psicópatas de nueva generación de la versión europea y los ha sustituido por crueles alienígenas. La compañía no ha dado excesivas explicaciones sobre el porqué de esta decisión, pero lo cierto es que *Silent Hill* ha visto ligeramente reducido su nivel de angustia pesadillesca.

Que a pesar de todo sigue siendo considerable. Konami ha dado marcha atrás, tal vez considerando que lo de los niños con tendencias homicidas no es muy adecuado a estos tiempos de corrección política, pero el juego sigue siendo una extraordinaria pieza de terror psicológico con apuntes de genuino gore.

Por ejemplo, ese hacha que se hunde en el cráneo de una despavorida institutriz, inundando la pantalla de sangre. O ese ambiente de sordidez y decrepitud en 3D, con cadaveres descuartizados colgando del techo o guardados en armarios. No te equivoques, éste es un juego aterrador, no una patochada de esas a las que suele atribuirse un sentido del humor casi siempre involuntario.

"Otra clonación de *Resident Evil*", dirán los listos de siempre. Y hasta cierto punto acertarán, porque *Silent Hill* recoge esa atmósfera de sorpresa permanente, de miedo al horror que acecha en cualquier recodo y detrás de cualquier puerta. Y también es un juego de exploración en el que debes resolver puzzles y utilizar





■ ¡Aracnofobia¡ Si creías que Resident Evil era la última palabra en arañas rijosas y sedientas de sangre, échale un ojo a éstas. Lástima que un par de riflazos basta para retirarlas de la nómina de los vivos.

UNA ATMÓSFERA DE SORDIDEZ Y DECREPITUD, CON CADAVERES COLGANDO DEL TECHO O ESCONDIDOS EN ARMARIOS.







■ Avanzas a ciegas por un mundo de sombras amenazadoras, nunca sabes qué horror te espera ea la vuelta de la próxima esquina.

adecuadamente los objetos que vas encontrando para acceder a niveles ocultos o cerrados con llave.

Pero, a diferencia de su predecesor, *Silent Hill* no es un recorrido por unos pocos escenarios conectados entre sí, sino un amplio y espeluznante recorrido por una ciudad fantasma. La trama es muy rica. Tu personaje, Harry Mason, llega a la ciudad maldita en un jeep y sin ninguna ceremonia. Tu hija ha sido raptada por algún demente que ha convertido el lugar en un violento y oscuro frenopático, lleno de feroces criaturas de la noche que no sienten ninguna simpatía por ti. Incluso los personajes secundarios se las arreglan para contribuir a la atmósfera opresiva del juego, con su parloteo angustiado e incoherente.

Durante tu descenso al corazón de las tinieblas irás atravesando comercios, bares, hoteluchos y otros escenarios en los que podrás equiparte convenientemente. No te olvides de coger algunos cartuchos que pueden serte útiles, quien sabe si para cargar tu rifle. Algunos de los escenarios por los que te moverás aparecen en tus mapas con una serie de supuestos sub-niveles que, por desgracia, no puedes recorrer. Pero este inconveniente está de sobras compensado por los lapsus de Harry, que poco a poco se va contagiando de la atmósfera enfermiza del lugar y empieza a caer en una espiral de delirio y visiones oníricas. Cada vez que despierta, los escenarios han cambiado, ganando un punto más de sordidez y tenebrismo.

La verdad es que el juego se acerca a la perfección, especialmente en lo que se refiere a la creación de un clima de pesadilla del todo convincente. Aún así, tiene algún que otro defecto menor. La mayoría de los jefes son demasiado fáciles de matar, la cámara a ras de piel no resulta muy apropiada cuando estás rodeado de pterodáctilos e infernales sabuesos que te ves obligado a imaginar más que ver y el ruido de estática de la radio que te ayuda a detectar actividad paranormal es un molesto ruido que se te acaba incrustando en el cerebro. Del mismo modo, siempre quedará la duda de si esa espesa niebla en plan vídeo de Spandau Ballet es un recurso dramático o una forma socorrida de esconder ciertas limitaciones técnicas.

Pero hay tanta maldad y tanta locura en este excepcional videojuego que, a la larga, lo único que te importará será vigilar tu espalda y estar preparado para el susto que te espera al doblar la siguiente esquina. Con una gran variedad de finales posibles (que dependen, por supuesto, de las decisiones que tomes durante el juego, como por ejemplo buscar una antitoxina con la que curar a la mujer policía infectada por un virus maligno o simplemente acribillarla a balazos y olvidar que una vez te cruzaste con ella), volverás una y otra vez al escenario del crimen, a descubrir nuevos horrores. Nosotros también lo haremos, en cuanto acabemos con la montaña de análisis que tenemos pendientes este mes. ★★★★★

O si no...

Resident Evil 2
Capcom ★★★★★
El papaíto de los juegos de terror y supervivencia. En materia de zombies y ataques al corazón sigue siendo inigualable.

Nightmare Creatures
Sony ★★
Miedo poco, supervivencia mucha. Nada mata tanto como el aburrimiento.





■ No es ni *Tekken* ni *Streeet Fighter*, pero la magia juega a favor de este delicioso *beat'em up*.

EL PODER DEL MANGA

UN BEAT'EM UP IMAGINATIVO Y EXQUISITO



Cara y Cruz

Cara
- Fantástica animación
- Buenos personajes
- Golpes muy creativos

Cruz
- Gráficos mejorables
- ¿Demasiado simple para ti?



■ Vestido por Armani, adiestrado por Miyagi.

Evil Zone

■ Editor: **Spaco** ■ Desarrollador: **Yukes** ■ Precio: **8.490** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria**

Manga de anticipación violenta y movimientos de cámara de culebrón venezolano para este *beat'em up* tocado por el dedo invisible de la magia.

Originalidad, divino tesoro. Todos dicen perseguirla, pero ella debe correr mucho o sabe esconderse donde casi nadie busca, porque si una cosa no son la inmensa mayoría de los juegos que se editan semana tras semana es originales. Cada vez que cae un nuevo *beat'em up* en nuestras manos esperamos cualquier cosa menos originalidad. Y es que dicen que es una fórmula tan simple como eficaz, que los aficionados son conservadores y no les gusta nada que se aparte ni una coma del libro de estilo Capcom/Namco.

Tonterías. Los aficionados están dispuestos a aceptar cualquier innovación razonable. Mientras la sagrada jugabilidad no peligre, todo vale. Y esa es la primera virtud destacable de este *Evil Zone*. Sus autores no se han resignado al tópico. No se han conformado con fletar "otro" *beat'em up*. Pocas veces un juego de este género ofrece un derroche de buenas ideas semejante.

Si los autores del cruel e imaginativo manga *Akira* se dedicasen a hacer videojuegos, el resultado sería algo parecido a esto. Además, aunque los gráficos no son ninguna maravilla, este *beat'em up* presenta algunos de los movimientos especiales más espectaculares que jamás hayamos visto.

El realismo estandarizado y los complejos combos de juegos estilo *Tekken 3* no tienen nada que ver con este *Evil Zone*. Lo que encontrarás aquí es exuberancia manga y una física de alucine que podrás controlar con sólo un par de botones, uno para mantener la guardia y el otro para atacar. Es cierto, suena demasiado simple. Pero el caso es que funciona.

Cada uno de los diez personajes (cinco mujeres y cinco hombres) tiene una personalidad definida. Casi todos utilizan la magia, así que prepárate a una mística inmersión en un mundo de resplandores, levitación y puertas de acceso a otras dimensiones.

Pero si eres un nostálgico de los combates a puño desnudo, sin pirotecnia no trucos paranormales, no te preocupes. Es posible jugar a *Evil Zone* siguiendo las reglas de combate clásicas, tu céntrate en tu combo de tres golpes y no abuses del par de movimientos especiales que tiene cada personaje.

Aunque si decides aparcar por un momento tu apego a las tradiciones del *beat'em up* disfrutarás de toda la originalidad y pasión de los movimientos paranormales. Además, cuando uno de estos alardes de creatividad pugilística tiene éxito, la cámara te muestra sus efectos desde varios ángulos.

Evil Zone no es uno de aquellos juegos que se saben ganadores desde el principio. Es una producción modesta y de género, y además, demasiado pobre técnicamente para satisfacer a los que lleven años a dieta de *Mortal Kombat* y *Street Fighter*. Sus gráficos se quedan a años luz del prodigioso *Tekken*. Pero si lo tuyo no son los combos laberínticos y los alardes de memoria y te conformas con una buena historia y una dosis discrecional de manga y fantasía, este puede ser tu juego. Y el nuestro. ★★★

O si no...

Tekken 3
Sony ★★★★★
Los *beat'em up* en 3D tienen un techo. Éste.

Bloody Roar 2
Virgin ★★★
Un juego para excéntricos y amigos de los animales.









MASACRANDO DIANAS A PUNTA DE GUNCON

Point Blank 2

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Precio: **7.490** ■ Disponible: **Agosto** ■ Jugadores: **1-8** ■ Extras: **Tarjeta de Memoria Compatible, GunCon Compatible**

¿Recuerdas dónde metiste tu G-Con 45 hace ya como un año? ¡Búscala, corre, que al fin hay otro juego para pistola!

Cuánto tiempo sin liarte a tiros con la tele, ¿verdad? Ha pasado ya un año desde que insultabas a aquellos tipos de cartón que aparecían por todas partes, rompías dianas de colores y pateabas a tu mejor amigo porque su pistola «estaba mejor calibrada». Qué excusas tan originales afloran a la mente cuando la mala puntería te hace perder puntos... ¡Oh, cómo lo echábamos de menos! Namco ha tardado una eternidad en traernos una continuación de *Point Blank 2,* pero al fin lo ha hecho.¿Qué nos trae de nuevo la segunda parte de las aventuras de Don y Dan? Bastantes cosas, por suerte. La que salta más a la vista es el incremento en el nivel de dificultad. El primer *Point Blank* no era tan largo como nos hubiese gustado, y una vez que encontrabas la *Point Ball* no quedaba nada más por ver. Esta vez, en cambio, los niveles son muchos más, a cuál más complicado, y hay una mayor variedad de modos de juego.

Como en el título original, uno de los modos es una especie de «juego de rol para pistola». Se llama *Theme Park,* y es un enorme parque temático medieval con un montón de atracciones diferentes. Se supone que eres un caballero —con pistola—, y tu deber es encontrar a la hija del Rey, que ha sido secuestrada por los omnipresentes malos. Deberás superar un montón de aventuras, ganar en subjuegos de habilidad, puntería, reflejos, destreza, velocidad... Avanzas eligiendo puertas y, en algunas secciones, como en la casa del terror, matando a zombies, murciélagos y toda suerte de bichos de cartón piedra. Divertidísimo.

Los otros modos de juego son similares a los del primer *Point Blank,* claro. Pruebas contrarreloj, el modo multijugador, etc. Otra de las novedades es que esta vez en los modos para un jugador puedes escoger a Don o a Dan, y en el modo multijugador tienes a todos sus amiguetes para elegir. No es que la elección de un personaje u otro cambie en algo el juego, pero es divertido verlos pelearse entre un nivel y otro...

Pueden jugar hasta ocho personas, pero no a la vez, sino por turnos. Se forman dos equipos: el rojo y el azul, y juegan dos personas cada vez (una de cada equipo). Y lo que hay que hacer, como cuando juegan sólo dos personas, es eliminar las dianas u objetivos de tu color.

En realidad los subjuegos son tantos y tan variados que no terminaríamos de enumerarlos nunca. Don y Dan siguen metiéndose en líos, y como hace un año, deberás salvarles de los fieros tiburones que pretenden comérselos en alta mar, de los robots alienígenas que vienen por ellos, etc.

En general, *Point Blank 2* es un juego magnífico, pero... no por ello deja de ser un «más de lo mismo». Namco no necesita un año para programar algo tan parecido al primer juego, y no entendemos por qué nos han hecho esperar tanto para desempolvar la GunCon. Es algo más difícil que el primer juego, tiene más niveles y muchos «chistes» nuevos, pero no se lo aconsejaríamos a nadie que no se haya pasado de cabo a rabo el primer *Point Blank.* Si ya conoces aquel como la palma de tu mano, es comprensible que quieras superar los nuevos retos que te trae *PB2,*. Sin embargo, si no conoces aquel y quieres sólo un juego de pistola, los dos son prácticamente iguales en todo y el primero está en serie Platinum. La diferencia de precio hace que pensárselo merezca la pena, ¿no crees?

Una última cosa: quienes no tengáis una GunCon original, olvidáos de *Point Blank 2.* Cuando apareció *Time Crisis,* aparecieron con él muchas pistolas que no eran de Namco —con pedal, con retroceso y con un montón de cosas— que funcionaban tanto con *PB* como con *Time Crisis,* pero sabed que ninguna de ellas funciona con *PB2,* ¿de acuerdo? Sólo la G-Con 45. Ya sabéis cómo es Namco con esto de los periféricos, siempre fastidiando al personal. Un «más de lo mismo» no debería tener tantas pretensiones... ★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Que es de pistola.
■ Es muy divertido.

Cruz
■ No ofrece casi nada nuevo.
■ No es compatible con pistolas que no sean G-Con 45.



■ **¡Esquilar ovejas a base de balazos es divertidísmo!**

O si no...

Time Crisis
NAMCO ★★★★★
Todavía el mejor juego para pistola de PlayStation, al menos hasta la llegada de Time Crisis 2.

Point Blanc
NAMCO ★★
Casi igual de bueno que Point Blank 2 y, ahora, a mitad de precio.





■ **¡No dispares a las bombas!**









■ No hay que preocuparse por cosas como la fricción, aunque está por ver que esto sea una ventaja.





■ Siempre es divertido liarte a tiros desde un bólido flotante, pero ¿justifica eso el precio de la entrada?

DESVARÍO ACUÁTICO

WIPEOUT TAMBIÉN REINA EN LOS MARES

360º

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Cryo** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Requisitos: **Tarjeta de Memoria**

Un *WipEout* acuático. O sea, otro simulador de carreras en el que la ficción científica sustituye a las ruedas.

¿Surf galáctico en circuito cerrado? Eso está muy visto. ¿Carreras de tanques flotadores? Alguien hizo algo parecido, seguramente en Japón. ¿Bólidos pilotados por control remoto dando vueltas de campana por un laberinto de túneles y obstáculos? Podemos imaginar quién tiene el copyright de esa idea. Sí, *WipEout* inauguró el exitoso género de simuladores de conducción futuristas, pero lo cierto es que la fórmula no es de las que permiten infinitas variantes, y además ninguna vaca sigue dando leche después de ser ordeñada diez o doce veces por día.

La compañía Cryo ha hecho una pequeña pausa en su dedicación preferente a los juegos de estrategia y se ha apuntado también a la moda del "desarrolle su propio *WipEout*". Sólo que éste es un simulador de carreras futuristas... acuático. Pero tú ni caso, al margen de unos efectos de simulación acuática que ni siquiera están del todo conseguidos, ni te enterarás de que te mueves por el líquido elemento en lugar de planear o flotar. Y es que el tipo de pilotaje propuesto es cien por cien *WipEout*, el agua queda reducida a simple elemento del paisaje.

Tienes armas con las que masacrar a tus oponentes, una amplia gama de vehículos a escoger y el juego se desarrolla a buen ritmo y de forma bastante fluida, pero ninguna de estas virtudes parece suficiente. No hay absolutamente nada (y cuando decimos nada nos referimos a nada de nada) en este juego que no hayas visto antes, y además presentado con más colorines y mucho mejor aspecto. Pistas, sistema de control, vehículos, ambientación, personajes... Todo tiene un inconfundible aire a refrito apenas encubierto.

Otro problema es que no resulta fácil hacerse una idea clara de tu situación en carrera y dónde están tus rivales. Por ejemplo, puedes avanzar plácidamente por una pantalla despejada, sin el menor rastro de oposición en tu campo visual, y tener un par de bólidos enemigos pegados a tus talones y otro más unos pocos metros a tu izquierda. Misterios del ángulo de cámara. Y tampoco ayuda mucho comprobar que tu vehículo puede ser destruido por descargas de fuego subacuático que ni siquiera verás llegar.

El modo para dos jugadores es un juicioso parche, casi lo único que hace de *360º* un juego digno de ser jugado... de vez en cuando. De no existir este modo, darías un par de vueltas por los canales de este húmedo paraje virtual, ganarías alguna que otra carrera a tiro limpio y empezarías a pensar en archivar el juego en la carpeta de ilustres patinazos. Nada, no pierdas el sueño, seguro que hay juegos mucho peores que éste, pero también existe *Rollcage* y un día de estos *WipEout 2097* estará acabado y listo para triunfar. ★★



Cara y Cruz

Cara
■ Buenos gráficos
■ Buena banda sonora
■ Buen modo para dos jugadores

Cruz
■ Pistas horribles
■ Vehículos pobretones
■ Irritante control



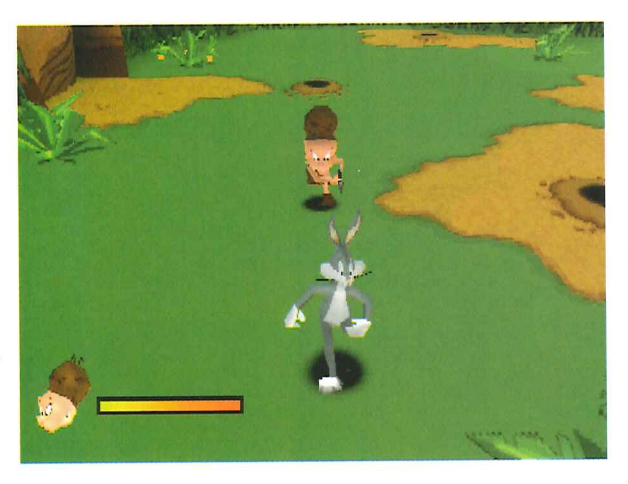
O si no...

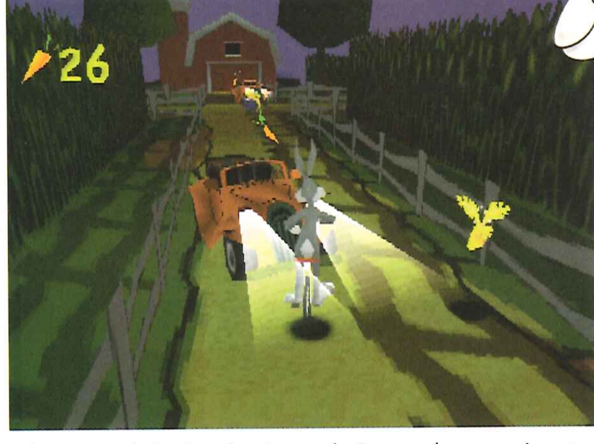
Rollcage
Psygnosis ★★★★
Un simulador estrella de psygnosis, con coches que corren cabeza abajo.

WipEout 2097
Psygnosis ★★★★★
Un sueño hecho realidad. Difícilmente superable.

CUESTIÓN DE OREJAS

BUGS ENTRE CAVERNÍCOLAS Y PIRATAS







■ **Los momentos geniales no escasean. Ya se sabe que tipos como Elmer o Sam son valores seguros.**

Bugs Bunny: Perdido en el tiempo

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Behaviour**
■ Precio: ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**
■ Extras: **Tarjeta de memoria, Dual Shock compatible**

Infogrames comunica la madriguera de Bugs con el familiar territorio de los plataformas para consola.

En cuanto el extrañamente poligonal Bugs de *Perdido en el tiempo* asoma sus orejas y dice "Ya sabía yo que debería haber girado a la izquierda", queda claro que Infogrames le ha sacado el máximo partido a su flamante licencia Warner Bros.

Por desgracia, el buen uso de una licencia no siempre es sinónimo de buen juego, y aunque Perdido en el tiempo intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, lo cierto es que no lo consigue del todo. No faltan buenas ideas, pero el sistema de cámara no es demasiado acertado y las bases del juego resultan un poco previsibles.

Aún así, la compañía desarrolladora merece todo nuestro respeto por haber intentado algo nuevo. Por ejemplo, han intentado añadir algo de carne al esquilmado hueso de la diversión a base de plataformas incorporando puzzles y otros elementos propios de las aventuras gráficas. Los primeros niveles son una estupenda introducción a los saltos y movimientos de ataque de Bugs, y las conexiones con el mundo de los dibujos animados (el movimiento de la cola, las orejas utilizadas como hélices) garantizan que, como mínimo, el juego se gane nuestra simpatía.

El principal problema es que los movimientos de la cámara no están a la altura de la agilidad y riqueza de movimientos de Bugs. Mientras Míster Conejo entra y sale de improvisadas madrigueras, se esconde tras los árboles y, en general, explora hasta el más inaccesible rincón del escenario, la cámara exhibe una frustrante incapacidad para seguir sus movimientos, cosa que afecta a la jugabilidad, en especial cuando se trata de resolver puzzles.

Aunque la riqueza de movimientos y la introducción de puzzles suponen una clara superación de las fórmulas del género, las rutinas propias de los juegos basados en dibujos animados conspiran para hundir a *Perdido en el tiempo* en el pantano de la mediocridad. Incluso el pretexto del viaje por el tiempo resulta muy manido. Bugs se limita a buscar zanahorias de oro en distintos épocas, sin que la recreación de éstas (edad Media, Prehistoria...) vaya más allá del tópico.

LA ACUMULACIÓN DE TÓPICOS IMPIDE QUE *PERDIDO EN EL TIEMPO* SEA ALGO MÁS QUE UN ENTRETENIDO JUEGO DE DIBUJOS ANIMADOS.

Aunque el diseño de niveles es brillante y rico, la falta de resolución supone un lastre definitivo. Tanto Bugs como sus habituales secundarios (Sam, Marvin, Elmer) son formas poligonales no el todo convincentes. Y es un pena, porque el juego tiene un montón de cosas muy recomendables. Algunos de los puzzles son geniales, las apariciones de Elmer y Sam muy divertidas y alguno de los niveles francamente entretenido. Pero el juego falla en un aspecto esencial: reflejar la atmósfera de feliz transgresión y locura de los dibujos de la Warner.

Así pues, ¿qué hay de nuevo, viejo? Otro plataformas, con protagonista carismático y algún elemento original. Y eso es todo, amigos. ★★★



Cara y Cruz

Cara
■ Licencia muy bien explotada
■ Puzzles resultones
■ Buen diseño de niveles

Cruz
■ Nada que no hayas visto antes
■ Torpes movimientos de cámara





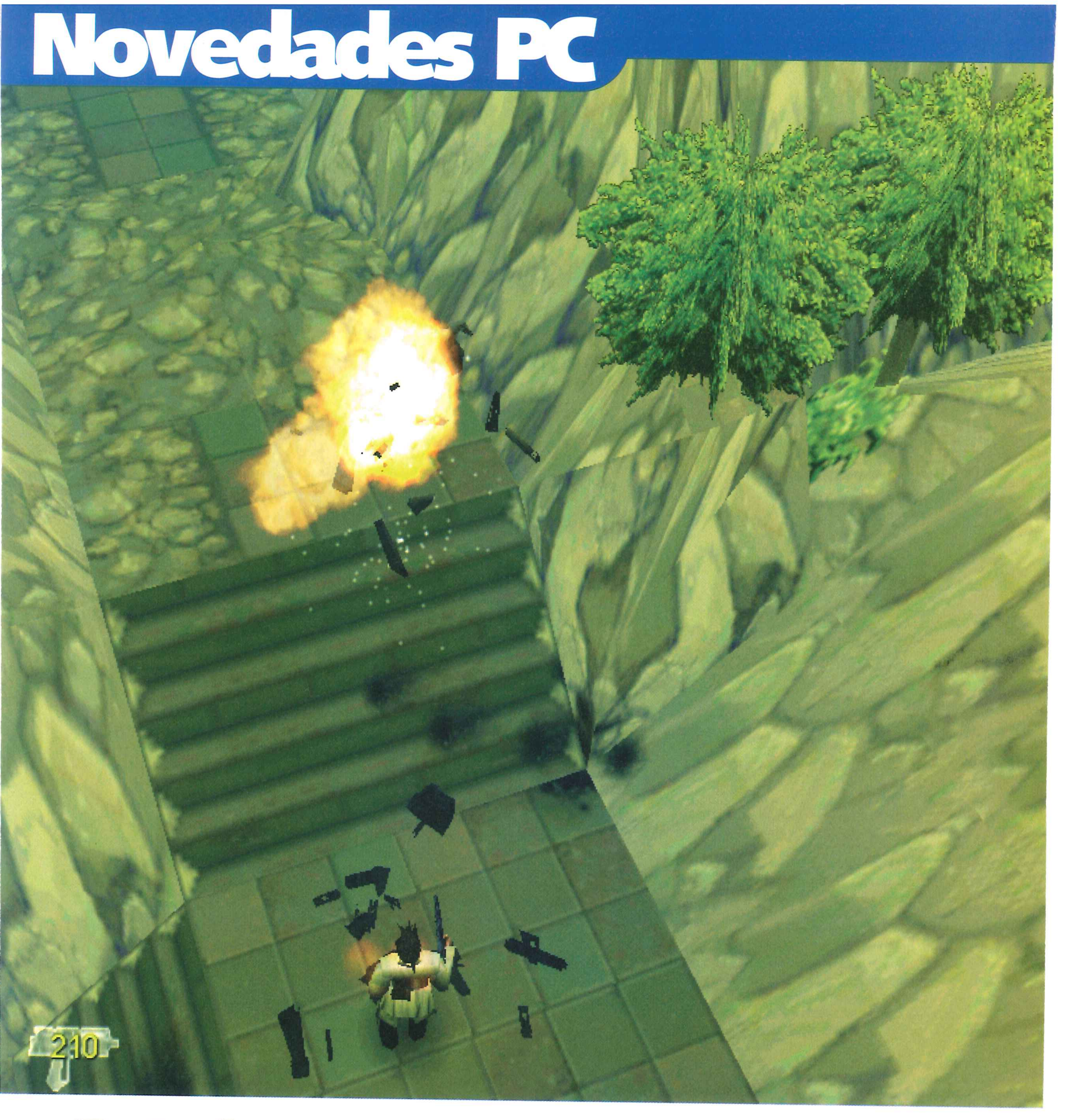
■ **Más atrapado en la rutina que perdido en el tiempo.**



O si no...

Croc 2
Fox Interactive ★★★
Las lacustres aventuras del lagarto de la mochila.

Ape Escape
Sony ★★★★★
Apología del humor primate con gráficos superlativos.



REGRESO AL FUTURO

HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA LEJANA...









■ **¿La amenaza fantasma? Un Tomb Raider con espadas láser. Esta vez Lucas Arts no ha sido capaz de desarrollar nada verdaderamente creativo y ha mordido en hueso.**

Star Wars Episode 1: La amenaza fantasma

■ Editor: **EA** ■ Desarrollador: **LucasArts** ■ Precio: **6.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Requerimientos: **P200, 32 MB de RAM, 200 MB de espacio en disco duro, 4x CD-ROM x 4, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido, Win 95** ■ Extras: **Gamepad o joystick**

Es LA película. Es EL juego. Pero tiene el listón muy alto, millones de fans de la trilogía galáctica llevaban mese esperando este artefacto.

Muchos opinan que *La guerra de las galaxias* es la mejor película de la historia. Desgraciadamente, este no es el caso de la reciente *Star Wars Episodio 1*. Aunque te mantiene entretenido durante dos horas, la película centra su interés en los efectos especiales y falla precisamente en aquello que hizo de la trilogía un fenómeno de masas: la historia y los personajes. Pero estas páginas están dedicadas al juego y no a la película. Y, sea lo que sea que opinemos de ella, forzoso es reconocer que Lucas Art es una de las mejores compañías de desarrollo de software del mundo. Por lo tanto, cualquier juego basado en una película de Lucas merece cuanto menos un voto de confianza.

La amenaza fantasma, el juego, sigue con bastante fidelidad la película homónima. Es una cuidadosa reconstrucción casi plano por plano, así que si aún no has visto la película es mejor que no te acerques al juego. Aunque puede que después de leer esta crítica, decidas mantenerte alejado de él con o sin película.

Nos explicamos. Esto es una aventura gráfica o un juego de puzzles y acción, o sea, una mezcla de laberinto interactivo y juego de exploración y lucha estilo *Tomb Raider.* Empiezas el juego en el papel del joven Obi-Wan Kenobi, bajo las órdenes del mentor Qui Gon Jin y a medida que el juego va progresando vas convirtiéndote en otros personajes, incluidos la Reina Amidala y el Capitán Panaka.

Nos encontramos ante el típico juego de combate en el que puedes usar una gran variedad de armas, entre ellas la clásica espada de luz. Ninguna de ellas te parecerá demasiado original. Es una pena, pero a pesar de la atractiva pinta del R65 y del lanza-misiles Proton, la espada de luz es de largo el arma más práctica: no necesita munición y produce terribles explosiones láser. Una monada.

Como la Lara de *Tomb Raider*, tu personaje puede correr, saltar en distintas direcciones, rodar y empujar cajas a su alrededor. Con estas sencillas cualidades tienes más que de sobra para ir resolviendo los puzzles, lo más difícil que tendrás que hacer es apretar una secuencia de botones en algún momento concreto.

De todas formas, la cosa pinta bien al principio. Eres un Jedi, cosa que ya resulta todo un gustazo de por sí, y los efectos de luz y las espectaculares explosiones te mantienen entretenido durante un buen rato.

Pero no tardarás en darte cuenta de los puntos débiles del juego. Por ejemplo, el ángulo de cámara. En un comprensible intento de desmarcarse de *Tomb Raider*, la cámara se sitúa por detrás de tu personaje en una posición muy alta, casi arriba del todo en vez de colocarse justo detrás tuyo. Como resultado, el espacio que abarca la vista es muy corto, lo que no deja de ser muy fustrante cuando alguien te está disparando. ¿Un efecto intencionado? Puede, pero más bien parece un puro desvarío que afecta a la visibilidad... y a la jugabilidad.

TOMB RAIDER TIENE UNA DENSIDAD Y UN SENTIDO DEL DRAMA DE LOS QUE ESTE JUEGO CARECE

Los gráficos no están mal, pero el diseño y la animación de los personajes son bastante mediocres, se quedan a años luz de los niveles de calidad exigibles a una compañía como LucasArts. Pero lo que verdaderamente mata al juego es el desarrollo de la acción: lucha- muere- haz un cambio- lucha- mueve una caja- salta- lucha. Un agobio. Y tarda tanto en cargarse que tendrás tiempo de ser seducido por el Lado Oscuro.

Hay que reconocer que *Tomb Raider* sufre los mismos problemas, pero al menos la historia y la ambientación tienen un encanto del que carece por completo *La amenaza fantasma*, a pesar de la brillantez de alguna escena concreta. Incluso la posibilidad de hablar con muchos de los personajes se acaba haciendo aburrida, en visto de lo poco o nada interesante que tienen que decir.

Para qué nos vamos a engañar, estamos hablando de un juego repetitivo, forzado y ni siquiera muy elaborado. Si se hubieran centrado más en los puzzles o hubieran hecho innovaciones en los combates, el juego podría haberse salvado. Puede que toda la culpa se deba a la misteriosa Big Ape Productions que colaboró en el desarrollo del juego . Sea como sea, *La amenaza fantasma* es recomendable para todos aquellos fans incondicionales que no soporten ver como sus mitos se pudren en las estanterías. ★★★

Cara y Cruz

Cara
- Esa música...
- Estamos hablando de *Star Wars*. Un respeto
- Sale Darth Maul

Cruz
- Más bien aburrido
- Diseño de niveles muy mejorable
- Sale Jar Jar Binks

O si no...

Tomb Raider II
Eidos ★★★★★
El mejor. Mejora el primero sin caer en los excesos. Así se hace.

Jedi Knight
LucasArts ★★★★★
Un *shoot'em up* galáctico de altísimo nivel. Aquí si sentirás que la Fuerza te acompaña.



■ **Los extraños ángulos de cámara sí que son una innovación, pero sólo causan problemas. No puedes ver hacia qué disparas la mayoría del tiempo y no hay forma de cambiar el punto de vista.**







Bonito vehículo. Ahora enséñame qué puedo hacer con él.



No me gustaría nada encontrarme a la araña que hizo eso.





A MIL POR HORA

CONVIÉRTETE EN TODO UN SKYWALKER O MUERE EN EL INTENTO


Racer se mueve más rápido que un Jedi sin batería en la espada de luz.

Star Wars Episode 1: Racer

■ Editor: **Activision** ■ Desarrollador: **EA**
■ Precio: **6.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8**
■ Requerimentos: **P166, 32Mb RAM, 188 MB de espacio en disco duro, aceleradora 3D**

No es el típico juego de carreras, en éste tienes que arriesgar al máximo, y cualquier pequeña distracción puede resultar fatal.

Cara y Cruz

Cara
■ Un escenario con mucho encanto
■ Una velocidad de muerte
■ ¡Es *Star Wars*¡

Cruz
■ Los computerizados rivales son una birria
■ Controles poco manejables
■ Aunque parezca mentira, no engancha

Bueno, la verdad es que les hubiera costado mucho convertirlo en un plataformas. Así que aquí tienes la escena cumbre de *La amenaza fantasma* en versión PC.

EA ha querido sacarle el máximo partido posible a la secuencia de la película y ha acabado desarrollando un simulador futurista que ofrece 25 carreras en ocho planetas distintos. Te encontrarás volando a ras de suelo por los desiertos de Tatooine, sumergiéndote en los túneles subacuáticos de Aquilaris y planeando entre las nubes de Ord Ibanna. En lo que a localizaciones se refiere, se llevan la palma el bosque de lava en la tierra de Baraonda y el resbaladizo mundo de hielo de Ando Prime. La recreación de la atmósfera *Star Wars* es insuperable con naves patrullando, los Rastreadores Jawa peinando el desierto y soles gemelos reinando en el horizonte.

A medida que vayas superando los tres torneos, las carreras se hacen más largas y laberínticas, con vueltas de hasta cuatro minutos que ofrecen sensaciones fuera de lo común. También hay un sinfín de rutas, avalanchas que muestran atajos intermedios entre las carreras y pasadizos secretos por las cuevas. Y, lo mejor de todo, tu velocímetro marca más de mil kilómetros por hora, ¡y tú te lo crees¡ Cruzas los escenarios a una velocidad increíble, lo nunca visto: ¡Una excavadora gigante! ¡Un pájaro! ¡Un pez! ¡Un¡... ¿qué?

Al igual que en la película, se compite en cuádrigas al estilo de *Ben Hur*, sólo que en vez de ser arrastradas por caballos son llevadas por motores flotantes. Puedes escoger entre 23 carros diferentes, muchos de los cuales sólo podrás utilizar cuando la máquina considere que has hecho méritos suficientes para ello. Siguiendo la inmutable Ley de los Juegos de Carreras, ofrecen una buena velocidad, un manejo pobre y una aceleración media, o una velocidad pobre, un manejo



Parece mentira, tantos soles y tan poca playa.



■ No todos los planetas tienen una estatua dedicada al Dios de los Donuts.



medio y una aceleración buena, o... en fin, lo de siempre, unas prestaciones equilibradas. Annakin el Niño pilota un modelo muy parecido al que le sirve para ganar en la película. Por supuesto, puedes utilizar el dinero ganado en las carreras para ir mejorando tu equipo. En la tienda de Watto puedes comprar un poco de todo, desde bombas de refrigeración a potenciadores de energía o velocidad Pero aún así...

Tal vez sea ese desagradable ruidillo, como un crepitar de insectos nocturnos, pero mucho más agudo, que hace el motor de tu vehículo cada par de segundos.

O tal vez el comportamiento patético de los rivales controlados por el ordenador. Puedes dar dos vueltas completas sin ver un alma, pero en cuanto te acerques a la recta final aparecerán como por arte de magia, alienados detrás tuyo con aire de no haber roto nunca un plato. Entonces, uno de ellos saldrá despedido hacia el infinito como si hubiera descubierto un método de propulsión desconocido por la ciencia, mientras que los otros aminorarán la marcha y se agruparán en torno a ti de una forma un tanto molesta, en un vano intento de recrear las emociones de la carrera de la película.

Aunque tal vez sea el nombre: *Stars Wars Episodio 1. Racer*, que suena a remedo de última hora para sacarle un poco más de juego al limón cinematográfico. Un título muy en la línea de los primeros lanzamientos de EA basados en licencias del cine de Spielberg y Lucas.

Tal vez sean los controles, extremadamente complicados: Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Empujar, Elevar, Romper, Rueda por la Derecha, Rueda por la Izquierda, Deslizar y Reparar. Todo un galimatías que apenas te permite apartar la vista del joystick, más teniendo en cuenta que no es nada fácil regular los ángulos de cámara y los mapas. Tener que dedicar la mitad de tu cerebro a elegir que combinación de botones es la adecuada en cada momento no resulta nada cómodo cuando tienes que pilotar un carro motorizado a la velocidad de la luz.

Puede que se deba a la naturaleza de los juegos de carreras sin ruedas. Al no tener ningún contacto con la carretera, se pierden algunas de las cosas que hacen atractivos los simuladores de conducción, especialmente el trazado de curvas y los esfuerzos para mantener la direccionalidad. Aunque salirte de la línea hace que tu velocidad se reduzca a causa de la "fricción", lo cierto es que el tipo de conducción propuesto no es ni muy completo ni muy realista. Las carreras se reducen a optar a toda velocidad entre derecha e izquierda. Ah, y como el manual sugiere: "No tengas miedo en dejar de usar el acelerador en algunos momentos. Aunque reduzca la marcha te ayudará a conducir mejor". Muchas gracias.

Sea por las razones que sea, *Episode 1: Racer* no cumple las expectativas. Tiene mucho a su favor: unas imágenes alucinantes, un montón de pistas y una velocidad estrepitosa que hace subir la adrenalina. Además, es un juego *StarWars*, y, como tal, es rico en el tipo de pequeños detalles que hacen feliz a todo buen aficionado, léase estupenda banda sonora o ambientación casi mágica. Pero hay algo que falla.

¿Nos pides una valoración? Bueno, *Racer* es más divertido que otros juegos del mismo estilo, como *WipeEout* y *Extreme G* (a pesar de que no encontrarás más armas que las que puedas robarle al malvado Selbulba) pero si hablamos de entretenimiento puro y duro se encuentra por debajo de cumbres del PC como *Midtown Madness* y *TOCA 2*, donde no hay dos carreras iguales.

Aunque claro, ninguno de los dos es un juego *Star Wars*, y *Racer* sí. ★★★

O si no...

Star Wars: X-wing Alliance
LucasArts ★★★★
Tiene el típico aire de *Star Wars* y encima entretiene.

TOCA 2
Codemasters ★★★★★
Sin el encanto de *Star Wars* pero es el pionero de los juegos de carreras en PC.

■ Si tu vehículo se escacharra, aprieta el botón R para repararlo. Aunque, ya puestos, mejor le das una buena patada y vas a por otro.

■ Un truco: no ahorres al principio y esfuérzate en conseguir premios en las primeras carreras. De esa manera tendrás más Tagnuts (o lo que sea) para gastarte en la tienda de Watto.

TAL VEZ UNO DE SUS MÁS LLAMATIVOS DEFECTOS ES QUE RARA VEZ TE HARÁ SONREÍR



■ Muévete a tus anchas, por encima o por debajo.



CONDUCE COMO LOS BLUES BROTHERS

TERROR SOBRE EL ASFALTO JUNTO AL LAGO MICHIGAN


■ Los peatones se lanzan fuera de tu camino para evitar ser aplastados de la forma más desagradable.


■ En sus intentos por detenerte, la policía de Chicago acostumbra a causar incluso más desperfectos que tú mismo.

Midtown Madness

■ Editor: **Microsoft** ■ Desarrollador: **Angel Studios**
■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8**
■ Requisitos: **P166, 16 MB de RAM, 300 MB libres en disco duro, CD-ROM x2, tarjeta aceleradora 3D**
■ Recomendado: **P200, 32 MB de RAM, 300 MB libres en disco duro, CD-ROM x4, joystick, volante**

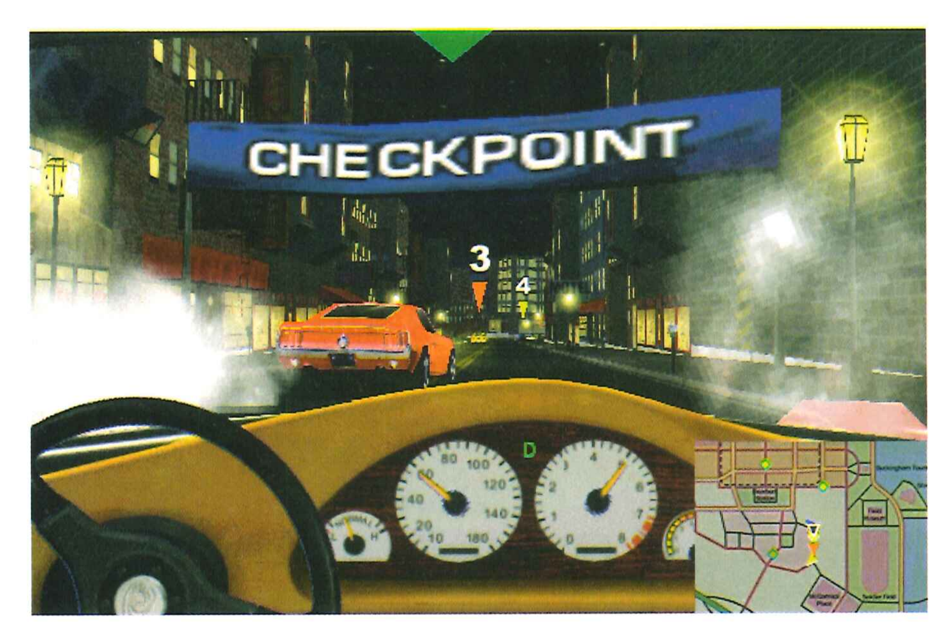
Sana competencia en el género de simulación automovilística por escenarios urbanos. Hace un par de meses te hablábamos de *Driver*, un juego de muchísimos quilates, y ahora le llega el turno a la última maravilla facturada por Microsoft, el fulgurante y terrorífico *Midtown Madness*.



Con un freno de 360 caballos —no se puede pedir más— y unos tubos de escape tan gruesos como tus piernas, el Freightliner Century Class es de lo mejor que vas a encontrar en un juego de carreras. Pone un pelín más de trabas por medir más de cinco metros de largo — y eso sin tener en cuenta el remolque con coche-cama adjunto— y posee una facilidad espantosa para colear en las esquinas complicadas, pero junto con el City Bus y los otros carros a elegir en *Midtown Madness*, el Freightliner Century resulta ideal para circular por el centro de Chicago.

Todo esto son ventajas, porque cuando metes la última novedad en juegos de Microsoft en tu lector de CD-ROM, lo que consigues realmente es conducir por el centro de Chicago. No en vano los desarrolladores de Angel Studios han recreado de una forma tan esmerada cada calle, autovía y callejón de la popular y ventosa ciudad junto al lago Michigan. Todos los lugares típicos están en su sitio, desde la Sears Tower y el aeropuerto hasta el sistema de tren eléctrico suspendido y la papelera a las afueras del Art Institute. Los fans de *Urgencias* podrán además ir a cotillear entre operaciones con la enfermera Hathaway o con cualquier otro.

El nivel de detalles es realmente extraordinario: hay incluso pequeños parquímetros y máquinas que venden periódicos. Además, sorprendentemente no hay niebla, obstáculos u otras artimañas informáticas para disimular la falta de







■ Las barreras descienden para indicarte que los puentes levadizos se levantan. De todas maneras, son incapaces de detener a un autobús a toda velocidad. La visión del conductor cambia de vehículo a vehículo.

detalles. La nota de prensa está plenamente justificada cuando dice que "cuando miras Michigan Avenue abajo, puedes ver el final de la calle". Como si nosotros tuviésemos la más remota idea de qué condenada calle es la Michigan Avenue. Pero la parte más impresionante del juego aún está por venir.

De hecho, aquí viene: el tráfico. Mires donde mires durante una partida de *Midtown Madness*, allí aparecen coches, camiones y autobuses circulando en todas direcciones. Hacen cola en los semáforos, ponen los intermitentes al girar las esquinas, adelantan a otros vehículos. En definitiva, son tan reales como los que ves cada día por la calle.

Pero esto es sólo el principio. La gente con la que compartes la carretera te chilla cuando haces el loco o te diriges peligrosamente hacia ellos. Te gritan "¡Maníaco!" si te saltas un semáforo en rojo en sus morros o tocan el claxon furiosos si les haces perder el tiempo esperando inútilmente. Pero no se vayan todavía, que aún hay más: los peatones se amontonan en las aceras y, además, visten chubasquero en los días lluviosos y bermudas en los soleados. Incluso gritan aterrados "¡Aaarrrrghhh!" al lanzarse fuera de la calzada cuando aceleras a su encuentro.

Todos estos detallitos son fantásticos, pero un juego de coches por el centro de Chicago implica de forma ineludible que cualquier accidente te está esperando a la vuelta de una esquina y cuando esto ocurre es cuando *Midtown Madness* demuestra todo su potencial. Chirridos de ruedas, coches aplastados, periódicos volando al ser arrolladas las máquinas expendedoras, tapacubos que se pierden en la distancia en frenéticos giros, coches que se van apilando al girar bruscamente en sus persecuciones, autobuses que se vuelcan peligrosamente... Cualquier cosa puede suceder.

Imagina que el equipo de rodaje de *French Connection* se decide a filmar la famosa secuencia de la persecución de coches en la misma calle y el mismo momento en que el equipo de *Los Blues Brothers* se dispone a hacer lo propio. Ante esta colisión de fechas en el calendario sólo puedes dejar libres a los extras y no preocuparte por las consecuencias. *Midtown Madness* viene a ser algo parecido.

Puedes, por ejemplo, detenerte un tiempo indicando con el intermitente derecho en un semáforo, llamando la atención del coche de policía que viene en sentido contrario y hacerlo girar hasta que se detenga en medio de una intersección. Entonces, tras una pausa perfectamente calculada, y cuando aparece la pantalla de Opciones, oyes el chirrido de unos neumáticos y ves de reojo un Cadillac que aparece lentamente y que va a estrellarse directamente contra vosotros dos con todo el estropicio que esto representa. El único problema es que tú probablemente no lo veas, porque esto ya nos ha sucedido a nosotros y en *Midtown Madness* es muy difícil volver a tropezar con la misma situación dos veces.

MIRES DONDE MIRES DURANTE UNA PARTIDA DE MIDTOWN MADNESS, ALLÍ APARECEN COCHES, CAMIONES Y AUTOBUSES CIRCULANDO EN TODAS DIRECCIONES.

Estas persecuciones salvajes y frenéticas son las responsables de que, únicamente en un juego de carreras, el fracaso sea tan placentero como la victoria. En cualquier otro juego donde superases satisfactoriamente 11 controles y fueses derrotado justo en la línea de meta por el simple hecho de tener un cruce de caminos sin señalizar y te vieses desplazado a la cuneta en medio de una lluvia de chispas llorarías y te estirarías de los pelos. En cambio, en *Midtown Madness*, te ríes como un loco.

Y encima es un gran juego de carreras. A parte de las típicas competiciones chasis contra chasis, hay contrarelojes a través de la ciudad y también carreras por etapas. Esta última categoría es la mejor, porque te permite planificar tu propia ruta. Si quieres, puedes enfrentarte a la carrera en contradirección y evitar todas esas colisiones típicas — pero ten en cuenta el momento inevitable en el que te encontrarás con todos los demás vehículos viniendo en sentido contrario. Además, los desvíos suelen valer la pena para evitar incidentes desagradables con los coches de policía. Incluso tus contrincantes cibernéticos tienen un apreciable coeficiente intelectual, circulan deportivamente y sufren desgracias incluso tan espectaculares como las tuyas. Hay además un modo introductorio al que puedes dirigirte si, por ejemplo, te apetece saber de cuántos kilómetros puedes causar un atasco y cuánto puedes sobrevivir sin abollar el coche circulando por el carril contrario de la autopista.

Pese a todo esto, *Midtown Madness* tiene, como es evidente, defectos. Los coches de policía ignoran de forma irritante e injusta a los veloces corredores que son gobernados por el ordenador, hay sólo unos diez miserables coches para conducir y el modo de repetición de la jugada ha sido omitido de una forma vergonzosa. Y, como ocurre con todos los juegos *Madness* de Microsoft no existe la intrincada y enloquecedora estrategia a largo plazo de *TOCA 2* o el diabólico *Gran Turismo*.

Pero resulta infinitamente más divertido que *Carmageddon 2*, simplemente porque es mucho más realista. ¿Mejor que *Driver*, incluso? Difícil pregunta, aunque diríamos que la estética años 70 probablemente decanta la balanza en contra de *Midtown Madness. Pero es casi lo único. Y además, ¿vale la pena preguntarse si es mejor un Porsche 911 que un Ferrari 360? Quédate con los dos.* ★★★★★

O si no...

Driver
GT Interactive ★★★★★
Muy parecido, pero con repetición de las jugadas más impresionantes.

Carmageddon 2
SCI ★★★
Ahora resulta penosamente juvenil y poco convincente. Además, un poco lento en el tráfico también.

Cara y Cruz

Cara
■ Gráficos muy bien realizados.
■ Colisiones múltiples.

Cruz
■ No hay repeticiones
■ Existe Driver





■ Nuevos clientes para el cementerio del automóvil. Las colisiones siempre acaban abollando todos los parachoques.

DECADENCIA URBANA

NADA QUE VER CON LA CASA DE LA PRADERA

■ Tras varias semanas siguiendo los consejos del médico, los efectos de la dieta comenzaban a notarse.

■ La acción es intensa y sangrienta.



Kingpin

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Xatrix**
■ Precio: **7.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8**
■ Necesitas: **P166, 32Mb RAM, 570Mb HD de espacio, 4x CD-ROM, tarjeta acelerador de 3D**
■ Extras: **P266**

Una juerga de gángsteres ultraviolenta y deslenguada. Este juego se parece más a Reservoir Dogs que a la comedia del mismo título.

Seguramente a causa de la matanza en el instituto de Littleton, Xatrix, desarrollador de *Kingpin*, no ha perdido ocasión de subrayar que este juego está dirigido a un público adulto. Se nos dice que los chavales de menos de 18 años no pueden jugar con él bajo ningún concepto. Que se trata de un producto inteligente para adultos inteligentes. Es un *shoot'em up* de visión subjetiva, por lo que todos esperamos algo de violencia... pero se diferencia de los demás en que, cuando disparas contra uno de los malos (o contra un espectador inocente), o le arreas en la cabeza con una palanca, la parte del cuerpo afectada queda cubierta de lesiones visibles. Si le sigues dando, la cara queda destrozada. Cuando cae al suelo, puedes seguir ensañándote y destripándolo de la manera que más te plazca. Nosotros mismos, curtidos como estamos en el asesinato virtual en serie, hemos quedado impresionados.

Pero (ironías) quizá lo más polémico de *Kingpin* sea su lenguaje. La interacción con personajes no dirigidos por otros jugadores es muy importante. También hay muchas escenas incorporadas. En ellas, la mayoría de las palabras empiezan por "jo" y acaban por "der". Por otra parte, se te mantiene informado que los otros jugadores van locos por encontrar algún "...". Desde luego, esto no es un Estrenos TV.

Lo molesto es que, al comentar este juego, casi todo el mundo empieza por hablar del mal lenguaje y la violencia.









■ **Aquí vive la colección de esbirros y fulanas de ese canalla.**



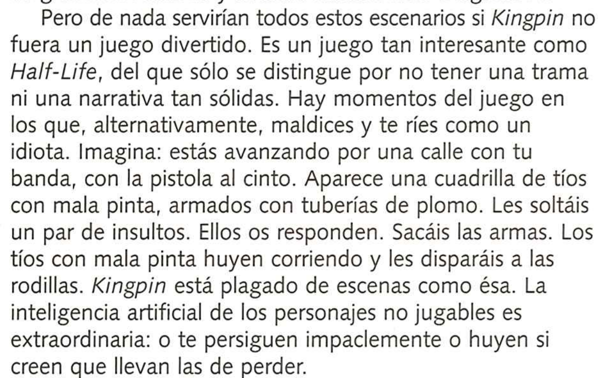
Como nosotros, vaya. Es inevitable, porque no estamos habituados a estos elementos "adultos" en nuestros juegos. Pero el caso es que, a pesar de este barniz desagradable y procaz, *Kingpin* es un excelente *shoot'em up* de visión subjetiva, con la extraña cualidad de ser original.

El juego empieza cuando unos gángsters rivales dan por muerto a tu personaje en un callejón y lo abandonan. A diferencia de la vida real, en la que, tras recobrar la conciencia, empezarías por llamar a la policía, agarras la tubería de plomo y sales a buscar venganza. Por supuesto que acabar con los indeseables que te dejaron de esa manera no va a ser fácil. Necesitas armas y compañeros. Puedes encontrar o comprar armas en los grandes almacenes Pawn-O-Matic que se hallan en los niveles de *Kingpin*. El dinero para comprar estas armas -desde la pistola habitual hasta un lanzallamas- puede salir de los cadáveres de tus víctimas. Los ayudantes se contratan en los bares, donde también encuentras especialistas -por ejemplo, ladrones de cajas fuertes- que te pueden ayudar en misiones concretas. Este juego de crearse una banda, y la sencilla estructura conversacional positivo/negativo, elevan a *Kingpin* por encima de otros *shoot'em ups* y le dan un toque como de RPG. Pero un RPG ambientado en la irrealidad urbana más hostil, temible y repugnante que se haya conocido.

El mundo de *Kingpin* es amplio. Los niveles se cargan a medida que tú avanzas, al estilo de *Half-Life*. Sin embargo, también transitas por las mencionadas escenas fijas, que normalmente conducen a un cambio en el estilo arquitectónico. Aunque te convendría una ducha tras pasar por los primeros niveles. Sus calles mugrientas, sucias, infestadas de ratas, habitadas por chulos y prostitutas, acaban por inspirar maldad. Cuando el juego progresa hasta locales mejor iluminados (a medida que asciendes por la escala del crimen), casi es un alivio.

Lo decimos en elogio de los gráficos de *Kingpin*, que explotan el motor de *Quake II* en terrenos que Valve, el desarrollador de *Half-Life*, no hubiera osado pisar. Xatrix, el equipo que ha creado este juego, realizó maravillas semejantes en el injustamente infravalorado *Redneck Rampage*. Las texturas de los personajes están hechas con un detalle increíble, y aunque tienden a tambalearse cual camas de agua humanoides, sus formas son más lisas y redondeadas que las de sus predecesores. Además, la recreación de los escenarios es pasmosa: cortinas de hierro herrumbrosas sobre la basura, cocinas y neveras rotas y abandonadas frente a las puertas, paredes cubiertas de graffitis... realismo y deatalle hasta límites exagerados.

SUS CALLES MUGRIENTAS, OSCURAS, INFESTADAS DE RATAS, ACABAN POR INSPIRAR MALDAD



Pero de nada servirían todos estos escenarios si *Kingpin* no fuera un juego divertido. Es un juego tan interesante como *Half-Life*, del que sólo se distingue por no tener una trama ni una narrativa tan sólidas. Hay momentos del juego en los que, alternativamente, maldices y te ríes como un idiota. Imagina: estás avanzando por una calle con tu banda, con la pistola al cinto. Aparece una cuadrilla de tíos con mala pinta, armados con tuberías de plomo. Les soltáis un par de insultos. Ellos os responden. Sacáis las armas. Los tíos con mala pinta huyen corriendo y les disparáis a las rodillas. *Kingpin* está plagado de escenas como ésa. La inteligencia artificial de los personajes no jugables es extraordinaria: o te persiguen impaclemente o huyen si creen que llevan las de perder.

Inevitablemente, este juego tiene una modalidad para varios jugadores (o "violación colectiva"), que es divertida, del estilo mi-banda-dice-que-tu-banda-se-ha-metido-con-mi-chorva, pero -como ocurría con *Half-Life*- lo mejor de *Kingpin* es el absorbente juego en solitario. Y es condenadamente bueno, ¡jodó! ★★★★

Cara y Cruz

Cara
- Es distinto de los otros *shoot'em ups* de visión subjetiva
- Gráficos asombrosos
- Banda sonora estremecedora

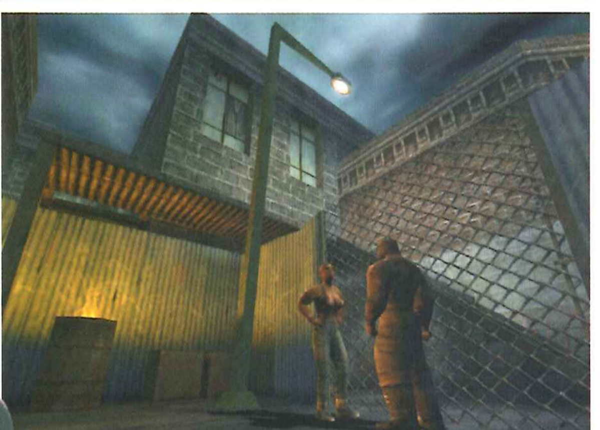
Cruz
- Argumento vago
- Tarda mucho en cargarse
- Misiones poco claras



O si no...

Half-Life
Sierra ★★★★★
El shoot'em up de visión subjetiva de referencia. No se puede mejorar.

Hidden & Dangerous
Take 2 ★★★★★
Shoot'em up para equipos. No se ven lenguas saliendo por el orificio de la mejilla.



■ **Ahora puedes conocer personajes muy malvados en callejones urbanos verdaderamente pringosos.**











DESCIENDE AL INFIERNO

Descent 3

■ Editor: **Virgin/Interplay** ■ Desarrollador: **Outrage** ■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-16** ■ Requisitos: **P166, 16 MB de RAM, 300 MB libres en disco duro, CD-ROM x2, tarjeta aceleradora 3D** ■ Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de vídeo con 2 MB de RAM compatible DirectX 6 n Recomendado: Pentium II a 300 MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de vídeo 3D con 8 MB de RAM n Multijugador: Hasta 16 jugadores en red local TCP/IP y a través de Internet. Dos jugadores a través de módem o cable serie**

Outrage incorpora los elementos necesarios para hacer de *Descent 3* el mejor de la saga. Ya no vale recorrer túneles disparando a diestro y siniestro. A partir de ahora tendrás que emplear tu dura sesera.

Ya estabamos hartos de permanecer horas y horas encerrados en angostos túneles con el dedo en el gatillo presto a disparar. El resultado solía acabar siendo tan aburrido como una almeja enlatada. Aunque no te lo creas, *Outrage* ha logrado algo que parecía imposible: hacer de *Descent* un buen juego. ¿Cómo lo ha conseguido? Bueno, hay que reconocer que las secuelas anteriores tenían gancho. Pilotar una nave en el interior de un túnel y a la que podías dirigir en cualquier dirección ya de por sí marca la diferencia entre éste y otros *shooters* al estilo *Quake*. Lo que fallaba es que superar los escenarios sólo era cuestión de habilidad en el manejo de la nave y reducir a los robots sediciosos a montañas de chatarra. El argumento era una simple anécdota. En esta nueva entrega, la historia no es que sea muy diferente. Después de agotar los recursos de sus minas, la *Compañía Minera Port Terrain* ha decidido realizar nuevas prospecciones en zonas vírgenes. Pero una vez más, el mismo virus que cinco años atrás atacó las máquinas de la Compañía, se vuelve a cebar con ellas. Una de las factorías se encuentra cerca de un complejo militar y es imprescindible penetrar en ella y acabar con cualquier robot rebelde antes de que el caos se apodere de la zona. Este conocido argumento nos permite llegar a dos conclusiones. Por un lado, comprar acciones de la Compañía es un suicidio bursátil. Por otro, no es de extrañar que les falte un piloto con agallas. Probablemente, si has jugado a las versiones anteriores no te decidas a dar un paso al frente para presentarte como voluntario. Pero si no te decides, te perderás la versión definitiva de la saga *Descent*.



Cara y Cruz

Cara
- Misiones variadas
- Excelentes gráficos y efectos tanto en escenarios interiores como exteriores
- Muchas y buenas opciones multijugador

Cruz
- Acceder al menú de la Guide-Bot ralentiza el juego
- A pesar del esfuerzo para que las misiones no sean confusas, completar algún puzzle puede serlo

Los desarrolladores del juego se han decidido finalmente a introducir novedades suculentas. Si por un lado el argumento es sospechosamente parecido (¿falta de ideas, quizás?), los objetivos de las 15 misiones son mucho más variados. Además de espachurrar robots, deberás rescatar al personal atrapado en la factoría, rescatar cargamentos peligrosos o proteger zonas de evacuación. Para ello se han incluido puzzles en los escenarios. Buscar el interruptor de turno, provocar situaciones caóticas con el fin de tomar ventaja a la hora de conseguir el objetivo, etc., son algunos de los nuevos retos del juego. Además de esto, *Descent 3* ha decidido dejar de imitar a las lombrices y ha incorporado escenarios al aire libre al estilo de *Incoming*. Estos nuevos paisajes han permitido abrir ventanas al exterior y hacer los túneles menos claustrofóbicos, así como añadir un nuevo reto al juego. En las entregas anteriores las misiones concluían con una fuga a gran velocidad por los túneles antes de que el complejo estallara. La nueva versión incluye animaciones en las que ves cómo tu nave sale al espacio exterior para dirigirse a un nuevo escenario. Mucho más real, ¿no? Pero todo esto sería un esfuerzo inútil si no se utilizan unos gráficos interesantes y, sobretodo, una IA que haga honor a su nombre. Por un lado, los escenarios están plagados de texturas, luces dinámicas y efectos 3D que lo convierten en una delicia visual. Por otro, las máquinas a las que te enfrentas son capaces de aprovechar cualquier rincón del escenario para esconderse de tus disparos y de realizar movimientos poco predecibles. Tendrás que emplear a fondo las 20 armas de tu nave a medida que las consigas, así como de la nave-guía (*Guide-Bot*) que se ha incorporado al juego. A este batiscafo de bolsillo le puedes asignar tareas de vigilancia, protección o exploración mediante su propio menú.

El trabajo de Outrage ha sido excelente. Ha sabido incorporar todos los elementos que echábamos de menos en las versiones anteriores y darle un nuevo enfoque para convertir la saga *Descent* en un valor en alza. Además, ha completado el juego con una gran variedad de opciones multijugador que abarcan hasta nueve modalidades de juego tanto cooperativo como *deathmatch*, así como un editor de escenarios para prolongar el juego hasta la saciedad. Es fácil caer en la tentación de ignorar esta nueva versión si te aburriste con las anteriores. Te aseguramos que ésta es diferente y que, si te hacía feliz la idea de poder perder el sentido de la orientación mientras defenestrabas robots, en esta entrega, además, tendrás que defenestrar algunas de tus neuronas para completar los objetivos y, cuando pensar te agobie, podrás salir al «patio» a tomar el fresco. ★★★★

O si no...

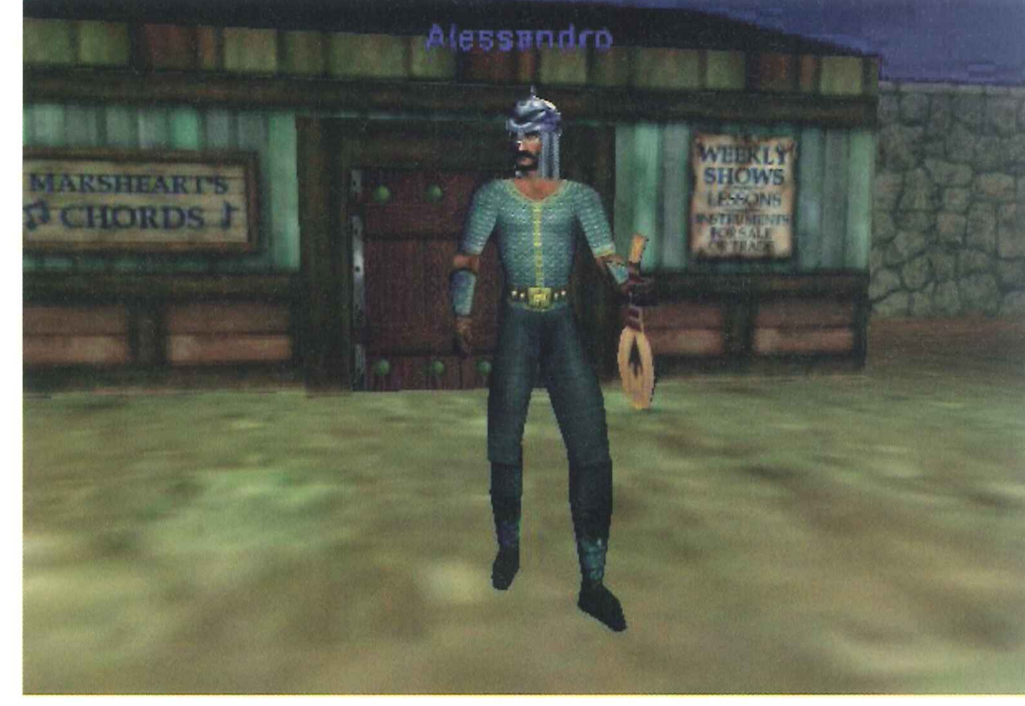
Conflict Freespace: The Great War
GT Interactive ★★★★
Está basado en los mismos principios de Descent, aunque el escenario es el espacio.

Half-Life
SIERRA ★★★
Sin duda uno de los mejores cocteles acción/aventura que encontrarás.

EL AMIGO AMERICANO

JUEGA AL RPG QUE ARRASA EN ESTADOS UNIDOS





Everquest

■ Editor: **Inportación** ■ Desarrollador: **989 Studios**
■ Precio: **12.900** ■ Jugadores: **Internet**
■ Disponible: **Inportación** ■ Requisitos mínimos: **P166, 32 megas de RAM, 500 MB deespacio en el disco duro, aceleradora de gráficos en 3D, Win 95, 28 kbp de conexión a Internet**
■ Recomendamos: **módem de 68 kbps**
Contacto: Media-Mail CD-ROM (91) 569 82 64

Todo empezó hace unos veinte años. En Estados Unidos, grupetes de jóvenes estudiantes que hoy deben estar en la cresta de la ola se dedicaban a introducir rudimentarios (en la mayoría de los casos, sólo texto) juegos de rol y estrategia en las redes informáticas de sus universidades. Desde entonces, la cosa se ha refinado un poco. Y si no que le pregunten a cualquiera que haya jugado alguna vez una partida múltiple de Everquest.

Hace sólo 18 mese que *Ultima Online* salió al mercado, pero la mayoría de los aficionados al rol tienen problemas para recordar cómo era el mundo antes de esa fecha. El juego ofrecía todo un universo nuevo en proceso de cambio perpetuo. Un árido lugar muy densamente poblado, lleno de otros internautas y de montones de personajes no jugables. *Everquest* aprovecha la idea de *Ultima Online* y le añade los mejores gráficos que un RPG para Internet haya tenido jamás. Es decir, una fórmula de éxito seguro.

Una vez has decidido con qué personaje quieres jugar (ya sabes, elfos, clérigos, magos, aprendices de Conan, ladrones, acróbatas, orcos y demás ralea), elige un servidor e introdúcete en un mundo de fantasía poblado por... cientos de americanos. Enseguida comprobarás que estás jugando fuera de casa. Todos los servidores de *Everquest* están en Estados Unidos, así que, a menos que tengas un módem de 56k o más, tu personaje se moverá a la velocidad de una tortuga borracha. Cosas de la conexión transoceánica. El caso es que es difícilhacer un papel digno en las multijugador de Everquest si entras desde este lado del océano, pero no te desanimes, incluso esos tipos (seguro que estudiantes tejanos con camisas de leñador y sombreros de magnate petrolero nostálgico) que se mueven a la velocidad de la luz y apenas cometen errores han sido alguna vez novatos como tú. Por suerte esto no es un *shoot'em up*, no vas a ser acribillado a balazos en cuanto des el primer paso en falso. Si le echas paciencia, tendrás tiempo de irte familiarizando con la mecánica del juego y su sofisticada y muy completa interfaz.

El juego no tiene un guión pre-establecido. Es una experiencia de interactividad pura, así que utiliza tu imaginación y empieza a convertir el mundo *Everquest* en un lugar a tu medida. Puedes empezar aceptando las misiones que te propondrán los personajes no jugables, es menos creativo pero bastante eficaz, ya que te permite aprender sobre la marcha y hacerte más rico y poderoso. Recuerdo que, como en la mayoría de juegos de este tipo, el dinero es importante, pero no hay mayor riqueza que hacer amigas con los que puedas marcarte objetivos comunes. No será fácil, al menos no al principio. Casi nadie se tomará la molestia de aliarse con un inútil como tú, así que deberás valerte por ti mismo hasta que superes unos cuantos niveles y te conviertas en un jugador digno de formar parte de una banda. Por lo general, esto puede llevarte un par de semanas. Si no estás dispuesto a dedicar ese tiempo a sufrir y alimentarte a base de pizzas mientras no te separas un centímetro de tu PC, mejor será que te ahorres la aventura intercontinental. *Everquest* sólo es divertido cuando le dedicas el tiempo y el esfuerzo que merece. O todo o nada.

Dicho esto, ten por seguro que el juego vale la pena. Es extremadamente adictivo, porque estimula tu inteligencia y tu imaginación hasta límites insospechados. Formar parte de una banda de saqueadores de templos o de un ejército de audaces guerreros con ambiciosos planes de dominación planetaria es algo fascinante, no te quepa duda. Y además, el hecho de que el juego vaya creciendo, como un organismo vivo, cada vez que un nuevo jugador, con nuevas ideas quién sabe si geniales, se incorpora a él, te da la sensación de estar formando parte de algo grande. Cada vez que vuelves del universo *Everquest* puedes estar seguro de que la próxima vez que juegues será incluso mejor. ★★★★

O si no...

Ultima On-Line Second Age
Importación ★★★★★
El juego que revolucionó la estrategia on-line en una ultimísima versión con nuevos personajes y mapas.

Asheron's Call
Microsoft
Una novedad que hará muy felices a los adeptos a la Red. Dicen que es incluso mejor que *Everquest*. Veremos.

Cara y Cruz

Cara
■ Existen pocos juegos tan completos como éste
■ Deja mucho margen a tu creatividad

Cruz
■ Demasiado difícil al principio
■ Jugar on-line en servidores extranjeros no es algo al alcance de cualquiera



■ **Las páginas web de Internet están llenas de retratos de jugadores como éste.**







■ Toda la responsabilidad sobre la vida de tus hombres y el éxito de la misión recae sobre tus espaldas. Así que ándate con ojito.



¡CÚBREME!

ESPÍA POR LA REINA Y POR TU PAÍS

Hidden and Dangerous

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Illusion Softworks**
■ Precio: **7.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**
■ Requisitos: **P233, 32 MB RAM, 60 MB libres en disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D**
■ Recomendaciones: **64 MB RAM, módem para jugar por Internet**

Este excepcional thriller te permite dirigir a un grupo con cuatro comandos SAS tras las líneas del enemigo durante la Segunda Guerra Mundial. ¿El mejor juego para PC desde *Half-Life*? Probablemente.

En estos momentos le ha dado a todo el mundo por los juegos de guerra. Hace un par de años resultaba prácticamente imposible pisar una tienda y no verse rodeado por montones de juegos de estrategia en tiempo real. El año pasado, por contra, lo que estaba de moda eran los juegos en que hacías de soldado o mercenario. Ahora, en cambio, con *Delta Force*, *Rainbow 6* y *Commandos* copando las cimas de la listas de ventas de juegos de PC y un montón de títulos similares apareciendo por todas partes, resulta evidente que los juegos de acción/estrategia de tropas son los que cortan el bacalao.

Tal y como pasaba con todos los juegos RTS, que eran comparados con *Command & Conquer* y con todos los *shoot'em up*, que debían hacer reverencias ante *Quake*, en este momento, todos los juegos de soldados-espías tienen un título de referencia: *Hidden and Dangerous*. Su apurada inmersión en el mundo de la Segunda Guerra Mundial, el diseño maestro de sus misiones y la tensión que provoca jugarlo hacen que encabece desde el momento de su aparición la carrera hacia el título de juego de PC del año — y el más cuidadosamente ambientado, en cualquier formato, desde *GoldenEye*.

Tu misión consiste en dirigir a un grupo seleccionado de asesinos SAS a lo largo de cinco memorables aventuras de campaña, que comprenden 23 misiones individuales muy variadas e inteligentes en las que debes frustrar los planes del Führer con una combinación perfecta de astucia, habilidad y granadas. Deberás secuestrar furgonetas, arrojar a pobres centinelas desde 800 metros de altura o matar con un simple tiro de francotirador a cualquier enemigo oculto. En definitiva, *Hidden and Dangerous* te permite volver a jugar a persecuciones y espías, como en el patio del colegio, pero en esta ocasión con un grado de realismo mucho mayor.

Como tu comando suele encontrarse siempre con los más increíbles imprevistos, la mayor parte del tiempo lo pasas arrastrándote, ocultándote de las patrullas o mirando con insistencia a través de la mira telescópica de tu metralleta. Además, los soldados de tu grupo son mucho más vulnerables que los súper hombres de la mayoría de los juegos, de manera que el desastre final se encuentra a tan sólo unos cuantos balazos. Así que si pierdes a uno de tus personajes favoritos, pongamos tu mejor francotirador, por ejemplo, estarás definitivamente acabado.

Resulta evidente que esto añade una gran tensión al juego. Además, la mayoría de las cosas van en cámara lenta y provocan esa sensación de sudor frío que llega al límite cuando de repente te ves sumergido en una secuencia de gritos y violencia sin fin. Pero las cosas llegan incluso a ser más impactantes gracias al realismo que ofrece la ambientación del juego. Los gráficos que requieren de la tarjeta gráfica de 3D son absolutamente impecables, pero el sonido atmosférico llega a resultar incluso más impresionante. Puedes encontrarte pegado a la pared de una caseta de vigilantes y oír la lluvia golpear contra el techo de madera o estar colgado de las vías de un tranvía y oír el rumor de las líneas enemigas al pasarte por encima. El sonido es tan realista que un simple balazo estallando al lado de la cabeza de tu soldado te hace lanzarlo cuerpo a tierra de forma absolutamente intuitiva.

Lo único decepcionante del juego son las limitaciones del modo multi-jugador, unos cuantos fallos en la apabullante acción y la curiosa facilidad de tus supuestamente duros soldados para sufrir los accidentes más estúpidos (las escaleras les resultan un pelín complicadas y son capaces de matarse al caer por las pendientes más simples). Además, el novedoso sistema de música de fondo, que está sincronizado con las acciones, no acaba de funcionar de una forma tan adecuada como debiera.

Tonterías aparte, *Hidden and Dangerous* es un juego impresionante, que puede incluso llegar a ser el juego de tu vida si lo tuyo es la violencia soterrada, la angustia y el espionaje. ★★★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Atmósfera cautivadora
■ Misiones variadas y bien definidas
■ Tensión al límite

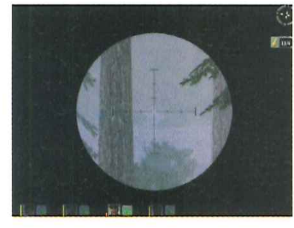
Cruz
■ Propensión de tus soldados a los accidentes
■ Puede resultar frustrante
■ Mal funcionamiento ocasional





■ Los atacaremos en los parques y en las carreteras secundarias...





■ Los bombardeos y disparos llegan incluso a afectar a los pobres pinos.



Rainbow 6
Red Storm ★★★★
Ayuda a los comandos antiterroristas de los Estados Unidos en esta aventura de patrullas no lo suficientemente inteligente.

Commandos
Eidos ★★★★
Popular juego de equipo de la II Guerra Mundial con visión isométrica y modo de puzzle un pelín cutre.

FORMULA NINTENDO

DE VUELTA AL 98

Cara y Cruz

Cara
- ¡Vaya gráficos¡
- Muchas formas diferentes de jugar
- Riqueza de detalles

Cruz
- Ya pero, ¿qué hay del mundial del 99?
- Sin modo de repetición
- Demasiado formal para ser un juego de la N64

F-1 World Grand Prix II

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Paradigm**
■ Precio: **9.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **Rumble Pak**

No hacen faltan presentaciones, tal y como su nombre indica, ésta es la secuela de uno de los mejores simuladores de carreras jamás visto en territorio Nintendo.

Los juegos de Fórmula Uno son un hueso duro de roer para el humilde analista de videojuegos. Tomemos éste como ejemplo: una recreación milimétrica (desde el logo de las ruedas de Mika Hakkinen a la tribuna que rodea los boxes) de la temporada 98 a cargo de la N64, el mejor propulsor de polígonos conocido.

Muy prometedor, pero cuanto más realista y ajustada es la simulación más controvertidos resultan estos juegos. Por un lado, es indiscutible que *World Grand Prix II* le pasa la mano por la cara a la inmensa mayoría de juegos por el estilo, incluidos el mítico *F1 '97* o casi cualquier producto para PC. Pero al mismo tiempo el relismo en la simulación es un serio lastre, porque ¿cuánta gente es capaz de disfrutar una hora y media dando vueltas a un circuito sin accidentes, sin potenciadores, sin nada de lo que hace grandes juegos como *Gran Turismo* o *TOCA 2*?

Pero no has llegado hasta aquí para que te expliquemos las tribulaciones de un crítico. Seguro que quieres saber si (a) *World Grand Prix II* presenta novedades con respecto a *World Grand Prix*, si (b) es divertido y si (c) vale la pena comprárselo o es mejor hacerse con una copia del anterior.

Bien, empecemos respondiendo a la primera pregunta. Y el caso es que el juego parte con un año de retraso, recreando con profusión de detalles un campeonato del 98 que ya duerme en el recuerdo, unos pilotos que han cambiado de escudería o han decidido dedicarse al macramé y unos coches que, en algunos casos, han pasado a ser lustrosas montañas de chatarra. Esto nos da la opción de revivir algunos de los acontecimientos del año pasado. Si, por ejemplo, recordamos con nostalgia como Hakkinen sobrevivió a los ataques suicidas de Frentzen, Irvine y Shumacher, ahora podemos hacer que ocurra lo mismo en nuestra sala de estar.



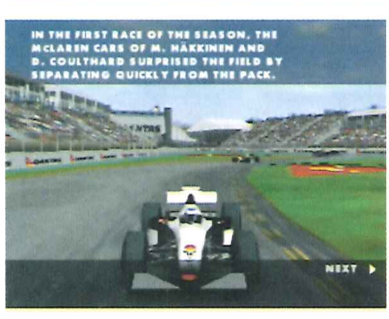
■ **Como si lo estuviese viendo por la tele.**





■ Un solo paso en falso y te verás en la cuneta y a mucha distancia de los líderes.


■ No dejes que los chicos de la PlayStation te digan que Gran Turismo es invencible, los gráficos de World Grand Prix II son la octava maravilla.









El resto de cambios es simple cosmética. La información en pantalla se ha simplificado y racionalizado un poco, y existe un nuevo modo Tutorial que te permite reconocer los circuitos y aprender algún que otro truco. Además, los chicos de Paradigm se las han arreglado para colocar algún que otro frame más por segundo. Si *World Grand Prix 1* no era todo lo fluido que cabe exigir a un juego de la N64, su secuela sí que está a la altura.

Contestemos a la segunda pregunta. El gran aliciente de juegos de este tipo es que te hacen sentir como un multimillonario y ultracualificado piloto de bólidos último modelo. Y ahí *F1 WGP2*, roza la excelencia, gracias a sus inspiradísimos gráficos. La atmósfera de las pistas está muy bien captada, desde las claustrofóbicas calles de Montecarlo a la curva perpetua de Spa. Además, se conservan los deliciosos detalles del original, como por ejemplo la manera en que los neumáticos quedan atrapados en la gravilla. Y los gráficos estilo televisivo siguen tan convincentes como siempre. Incluso más.

Afortunadamente, los creadores no han querido llegar demasiado lejos en la imitación del manejo de un prototipo de Fórmula Uno. Eso permite que te tomes ciertas libertades que ayudan a mantener un buen nivel de jugabilidad.

Si no soportas las carreras de larga distancia, siempre puedes optar por la opción contrarreloj para dos jugadores, aunque si has jugado a TOCA 2 es difícil que te impresione.

Reflexión que nos lleva a la respuesta a la pregunta c. Vale la pena que te compres F1 WGP 2 si eres las siguientes tres cosas: propietario de una del número uno de la serie, entusiasta incondicional de él y obseso y adinerado fan de la Fórmula 1.

El principal problema de este juego es el mismo que encuentran los otros simuladores realistas de Fórmula uno: si quieres ganar necesitas que en hora y media de juego no pase absolutamente NADA. Así que sin las espectaculares colisiones de Grand Prix 1 (PC) o el versátil modo de repetición de Official F1 Racing (PC también, queé vamos a hacerle) es difícil que alguien nos convenza de que este juego merece cinco estrellas.

SI LO QUE QUIERES ES GANAR DEBERÁS AGUANTAR UNA HORA Y MEDIA SIN QUE PASE NADA.

Pero las cuatro se las gana de sobras, una buena noticia para los propietarios de la N64 en estos tiempos de pertinaz sequía.

En fiin, parece que nuestra pesadilla de analistas atrapados por las circunstancias se ha acabado. Al menos hasta el año que viene. ★★★★


O si no...

F-1 World Grand Prix
Video System ★★★★
95% lo mismo, pero seguro que lo encuentras bastante más barato.

F1 Pole Position
Ubi Soft ★★
Un dinosaurio, una feliz reliquia de la prehistoria de los videojuegos.



■ El indicador rojo de la derecha significa que tu coche está ardiendo.



■ Son como termitas, están en todas partes y su único objetivo en esta vida es destruir. Destruirte.









¡A TODO QUAKE!

VIAJA A STROGGOS, CÁRGATE A LA PEÑA

Quake II

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **id Software/Raster Productions** ■ Precio: **11.990** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Rumble Pak, Expansion Pak** ■ Otros formatos: **PSX/PC**

Comprimir este maravilloso título de PC para que se adaptase a las dimensiones de la N64 parecía algo así como meter el Mediterráneo en una bañera. Pero lo han conseguido.



■ Demasiada pistola para tan poco monstruo. Marcador provisional: uno a cero.

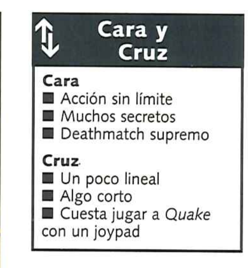
En primer lugar, esto, más que una conversión, es una versión. *Quake II* es un glotón compulsivo que le exige al disco duro de tu PC 400 Megabytes de memoria. Casi nada. La N64 es una pequeña maravilla, pero no puede albergar ni con calzador a semejante paquidermo informático. Así que se ha impuesto la sensatez, y los desarrolladores han rediseñado el juego, conservando lo esencial (los monstruos y las armas) pero creando nuevos niveles. El resultado de este trabajo es un *Quake II* versión Nintendo diferente a su modelo pero rematadamente bueno. Aleluya.

Aún así, este tipo de conversiones siempre despierta ciertas sospechas. Adaptar Quake II a una consola es un ejercicio de difícil virtuosismo... tal vez un poco gratuito. Es evidente que no puedes jugar a *Quake*, *Quake II* o cualquier *shoot'em up* por el estilo tan bien en una consola como en un PC. El ratón es el único artilugio que puede garantizar un control adecuado en este tipo de juegos. Jugar a *Quake II* con un joypad es como esquiar con raquetas de tenis. Posible, pero difícil e incómodo. Por suerte, los nuevos niveles de esta versión son estilo *GoldenEye*, y sí que es posible recorrerlos y vaciarlos con la única ayuda de un joypad.

Problemas de soporte al margen, debemos reconocer que el uso del pak de expansión en este *Quake II* permite una alta resolución sin perjudicar la movilidad de las imágenes, un dilema que *Turok 2* no pudo resolver de forma tan adecuada. En este juego la velocidad de la imagen es la suficiente para mantenerte con el alma en vilo, pendiente de la acción. Que es mucha.







Cara y Cruz

Cara
- Acción sin límite
- Muchos secretos
- Deathmatch supremo

Cruz
- Un poco lineal
- Algo corto
- Cuesta jugar a *Quake* con un joypad





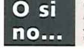
Sí, tal vez *GoldenEye* es toda una lección de pulso y cerebro, pero *Quake II* es la apoteosis del nervio y el músculo.

En cuanto empieces a recorrer el salvaje planeta Stroggos que darás cuenta de que no hay una sola esquina que no esconda un monstruo o dos. Algunos son vulgares diletantes, monstruillos de segunda que se deriten como terrones de azúcar en cuanto tus armas empiezan a entonar su feroz sinfonía. Pero otros, amigo, son curtidos gladiadores armados hasta la coronilla, inteligentes, rápidos y con muy buena puntería. Formidables rivales. Eso por no hablar de robots acorazados, bestias voladoras y demás fauna. Por suerte, tienes armamento y munición suficientes como para abrirte paso en este laberinto de ruido y furia. Es sólo cuestión de que asumas que la única posibilidad de supervivencia es no separar el dfedo del gatillo. Cada paso que des deberás disparar a alguna cosa enorme y nauseabunda que aparecerá por donde menos te lo esperes. La munición puede llegar a escasear, pero nunca se te acabará del todo, cosa que garantiza un juego equilibrado con razonables posibilidades de ganar. Noo encontrarás tantas armas como en *GoldenEye* o *Turok*, pero tampoco podrás quejarte, el surtido es aceptable. Granadas, fusiles, ametralladoras convencionales y de posición, lanzadores de misiles, un bazooka y el terrible y mítico BFG, una pistola tan aparatosa como terriblemente eficaz.

Las misiones son un poco menos complejas que en *GoldenEye* y (por suerte para tus dedos) un poco más cortas que en *Turok 2*, pero lleva su tiempo completarlas, un poco más si quieres descubrir todos los secretos de los niveles que recorres. Te convencerán los escenarios, pero no van a extasiarte. En especial, disfrutarás la baja gravedad de las escenas en la estación espacial, un delicioso contratiempo que te obligará a compensar la lentitud de movimientos con una frenética actividad de tu joypad. Odiarás a los perversos diseñadores, que te harán crear que has sobrevivido a esta dfura prueba sólo para hacerte caer en las redes del mortífero Strogg, que te espera en el oscuro rincón que menos podías imaginarte. Pero luego invitarás a tus amigos a una partida múltiple y volverás a amar y reverenciar a los autores de este juego exquisito. Si tuviésemos que elegir entre *GoldenEye* y *Quake II*, deberíamos tirar una moneda al aire confiando en que no cayese de canto. Mientras *GoldenEye* tiene una gran variedad de modos de juego y una complejidad extraordinaria, *Quake II* tiene un modo multijugador rabioso y frenético y es unas diez veces menos técnico y más visceral.

NO TAN FINO Y ELEGANTE COMO GOLDENEYE, PERO DIEZ VECES MÁS VISCERAL.

Así pues, *Quake II* y *GoldenEye* comparten el podio de los shoot'em up de la 64, bastante por encima del sobrevalorado *Turok 2* y sólo pendientes de lo que dé de sí el esperadísimo *Perfect Dark*. Sácale el máximo partido a la partida individual, pero prepárate para toda una apoteosis de la diversión digitalizada en la Deathmatch. ★★★★



O si no...

GoldenEye 007
Rare ★★★★★
James Bond nunca ha disparado con tanta eficacia como en la N64.

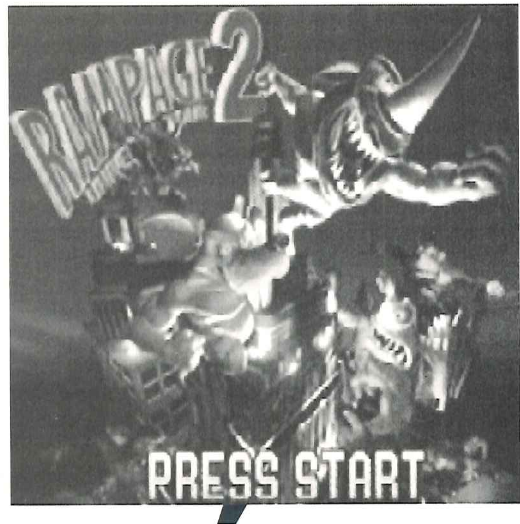
Turok 2
Acclaim ★★★★★
Trillones de armas y enemigos, pero algo de niebla y una floja partida multijugador empeñan su prestigio.





¿Eliminar a ese androide con cara de tubérculo venenoso? Pan comido, la verdad.





NINTENDO

UN DIA DE FÚRIA

VUELVEN LOS MUTANTES DE LAS MALAS PULGAS

SI YA HAS ACABADO MARIO 64, YOSHI'S STORY, MARIO KART, BANJO KAZOOIE, DIDDY KONG RACING... ROMPE Y RASCA CON RAMPAGE 2

Cara y Cruz

Cara
- Personajes divertidos
- Destroza los edificios y comete a la gente

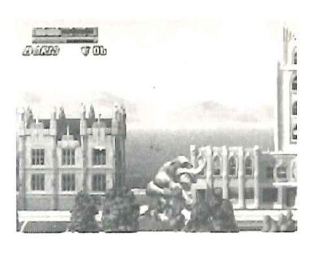
Cruz
- Repetitivo
- Pocos personaje y sin mas diferencia que la apariencia entre ellos
- Uso nulo de la tecnología disponible

Rampage II

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **GT** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - 3** ■ Exras : **Rumble pack, tarjeta de memoria.**

La verdad es que no vuelven, nunca los habíamos tenido con nosotros, pronto sabremos si esta circumstancia es buena o mala.

Es dificil definir a qué estilo o género debe pertenecer este título. Lo cierto es que nos encontramos ante una aventura de rompe y rasga en la que se valora tu aptitud para la destruccion masiva, pero como lo de otorgar el papel pricipal a un cachas post apocalíptico o al robot machaca-huesos de turno está muy visto, ¿qué mejor que mutar unos cuantos animalejos para que se desmelenen a sus anchas en la gran ciudad?





Pues bien, la trama es la siguiente: los mutantes de la primera entrega, (un lobo, un gorila y un... esto... ¿dinosaurio?), han sido puestos a buen recaudo después de que redujeran a escombros la mayor parte de las ciudades del planeta, ¡qué alivio!. Per los problemas no han hecho más que empezar. Justo el día que se celebra la recostrucción de la última de las ciudades, aparecen tres nuevos mutantes. Su misión: rescatar a sus compinches presos destruyendo previamente todo lo que encuentren en su camino. El juego empieza con la elección del personaje que vas a utilizar, (factor que en el fondo carece de importancia, pues los tres tienen idénticas prestaciones) y el área donde vas a trabajar, ya sea América , Asia o Europa. Dependiendo de dónde empieces rescatarás un mutante o a otro.

Pongamos por ejemplo Europa, empezamos en Madrid. Lo primero que salta a la vista , es que los desarrolladores ni conocen las ciudades europeas (el sueldo de desarrollador no debe dar para viajar),ni tienen ninguna postal donde mirar el paisaje, ¿Qué se supone que es este edificio? ¿La Alhambra? Es chocante ver que en las ciudades norteamericanas los fondos presentan edificios representativos de San Francisco, Dallas... pero tanto en Europa como en Asia la repetición de edificios impersonales es habitual, un detalle descuidado. Pero vayamos al juego, el personaje se mueve a través de un scroll repetitivo, encuentra entre seis y diez edificios por ciudad a los que encaramarse para dar puñetazos y patadas, al cabo de unos segundos el edificio se hunde y a por otro. Por el camino puedes comerte a los transeuntes, lo que potenciará tu barra de energia del golpe especial, o patear al coche de policía, al tanque, al camión o al helicoptero. Los nombramos a todos, porque, por desgracia, no hay más. Al cabo de unos segundos se acaba la ciudad y a por otra, Eso si los exasperantes aviones (a los que no puedes derribar ni esquivar) no te han liquidado antes.

La idea de poner al jugador en el papel de una poderosa bestia que destruye ciudades no es nueva, ya lo vimos en Blastcorps allá por los inicios de la N64. Pero ese juego era en 3D y resultaba bastante elaborado en cuanto a la tecnología que ofrece la consola de Nintendo.

Lo cierto es que el conjunto resulta un poco flojo pues aunque los personajes son divertidos y resulta gracioso ver como devoran a la gente que huye chillado, en todas las pantalla y con todos los personajes sucede lo mismo, con lo que la curva de intrés entra en una trayectoria descendente. Cabe la posibilidad de justificar la simplicidad de la trama y el paricular uso que se da a la tecnología disponible con el hecho de que el juego va dirijido a un publico infantil, lo mismo que Mario o Yoshi. La comparación resulta odiosa. ★★

O si no...

Blast Corps
GT ★★★★
Destruye a tu antojo y abrete paso a bombazo limpio

Yoshi's Story
Nintendo ★★★★★
Deliciosas plataformas 2d de alta calidad







MAC

MULTIPLICA EL CLÁSICO

NUNCA LOS DISPAROS TUVIERON TANTA CLASE Y ELEGANCIA

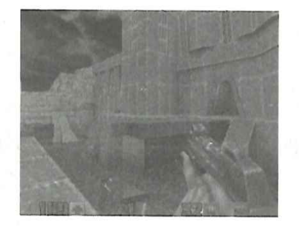


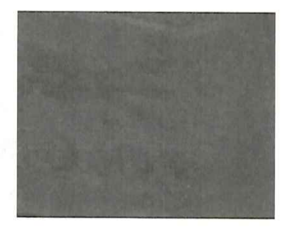
Quake II

■ Editor: **Importacion** ■ Desarrollador: **id** ■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - deathmatch multijugador** ■ Requisitos mínimos: **Power Pc a 188 Mh., Macos 7.6, 120 MB libres de disco duro, CD driver, 32 Mb de memória RAM** ■ Se recomienda: **Macos 8.6, 64 MB de memoria RAM, tarjeta aceleradora 3D (casi imprescindible si no posees un G3), módem para jugar vía internet** ■ Contacto: **Hipermac informática 91 320 46 93**

Cuando los usuarios del Mac debíamos conformarmos con los sprites planos de Marathon, se oía a lo lejos una carcajada sarcástica. Nuestro vecino usuário de PC disfrutaba de los salvajes asaltos a lejanas bases enemigas perdidas en el cosmos. Tu consuelo, el nunca lo vio como lo verás tu.



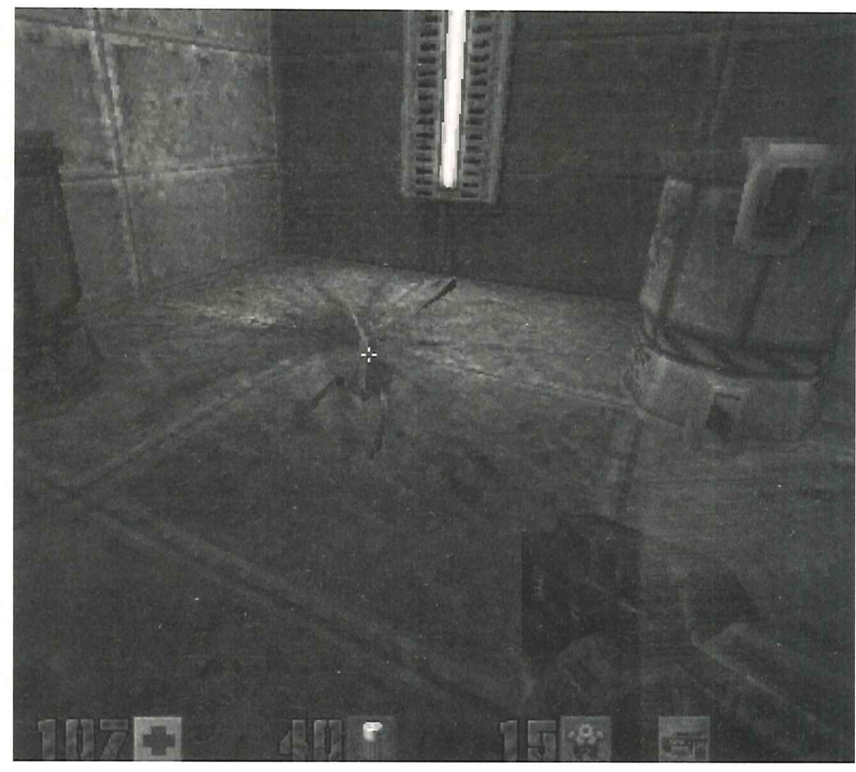




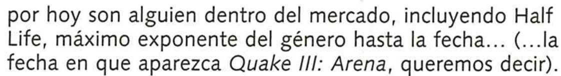
El mes pasado llegaba a nuestras páginas Unreal, el hijo pródigo. Ahora tenemos la oportunidad de engalanar por todo lo alto a nuestro Mac para recibir al gran clásico (con permiso de Doom). Quake II nunca había lucido de un modo tan brillante.

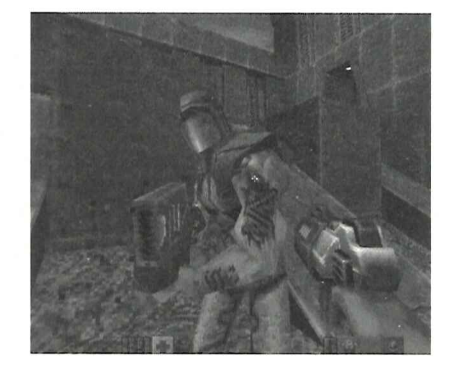
Quake II es el padre del Shoot 'em-up moderno, su motor es utilizado por el 80% de los juegos de disparos que hoy













por hoy son alguien dentro del mercado, incluyendo Half Life, máximo exponente del género hasta la fecha... (...la fecha en que aparezca *Quake III: Arena*, queremos decir).

Evidentemente todos conocemos ya este juego y lo que representa. Quake II desembarca ahora en las consolas y el Mac, (en este mismo número puedes leer el análisis de la conversión para la N64). Pero, ¿de qué va Quake II?, y lo que es más importante ¿qué ofrece al usuario del Mac?.

La tierra está en peligro. El ejército humano debe tomar cartas en el asunto enfrentándose a toda una camada de peligrosos invasores. Esto es lo que (a grandes rasgos) nos cuenta la vetusta intro, para la que el tiempo no ha pasado en balde, (muchos juegos de PlayStation la superan ampliamente).

Ya sobre el terreno, atravesamos un muro y nos encontramos en medio de una explosion empuñando nuestra primera arma, la primera de la docena que llegarás a tener, a cúal más salvaje, (el departamento de arsenales no ha reparado en gastos). Te empiezas mover y... qué placer, los frames en grandes cantidades por segundo, la riqueza de las texturas inalterable, la suavidad al doblar esquinas, ningún polígono fuera de lugar, ninguna incoherecia. Continúas avanzando y descubres más cosas, el personaje eres tú mismo, tienes un control absoluto. Se agacha, salta o se asoma con absoluta naturalidad y destreza. Todos los juegos deberían ser así.

Cuando estás a punto de alcanzar el éxtasis, empieza la acción y te das cuenta de que hay algo que puede superar la calidad técnica de Quake II: su jugabilidad. Ya desde el principio el ritmo es fulgurante, la música explosiona empujándote a toda velocidad por pasillos, estancias y puertas que se abren y cierran en un manantial de adrenalina. El diseño de los niveles está trabajadísimo, colaborando lo suyo a crear ambiente e inyectar emoción. Los superlativos se disparan, y eso que aún no hemos hablado del Deathmatch. Porque jugar al modo deathmatch de Quake es lo más semejante a esquivar balas de verdad que puedes encontrar en el mundo virtual. Sentirás sobre ti el fuego enemigo (o el *amigo*, claro está).

EMPIEZA LA ACCIÓN Y TE DAS CUENTA DE QUE HAY ALGO QUE PUEDE SUPERAR LA CALIDAD TÉCNICA DE QUAKE: SU JUGABILIDAD.

Solo hay un juego, que aunque superado en cuanto a gráficos se refiere, por el título que nos ocupa, posee una mágia añadiada a las cualidades de Quake II: GoldenEye de N64. Es difícil expresar con palabras en qué consiste ese punto adicional de encanto y magia, pero tal vez tiene que ver con la credibilidad y el aliento vital de sus personajes.

Montones de niveles, ítems, enemigos. Jugar a Quake II ya sea en tu solitario hogar, o con 36 personas más en Internet, es algo que debería haber hecho obligatiriamente cualquier persona adicta a los videojuegos, ya sean forofos de Pong, Tetris o Mario 64. Si estás dispuesto a aceptar un consejo, baja a la tienda más cercana y compratelo. Ahora. ★★★★★

Cara y Cruz

Cara
- El mejor motor 3D que se ha visto jamas.
- Alta velocidad, deliciosa suavidad
- Acción, musica a todo volumen y jugabilidad desbordante

Cruz
- Sólo apto para máquinas muy potentes
- Todo en Inglés

O si no

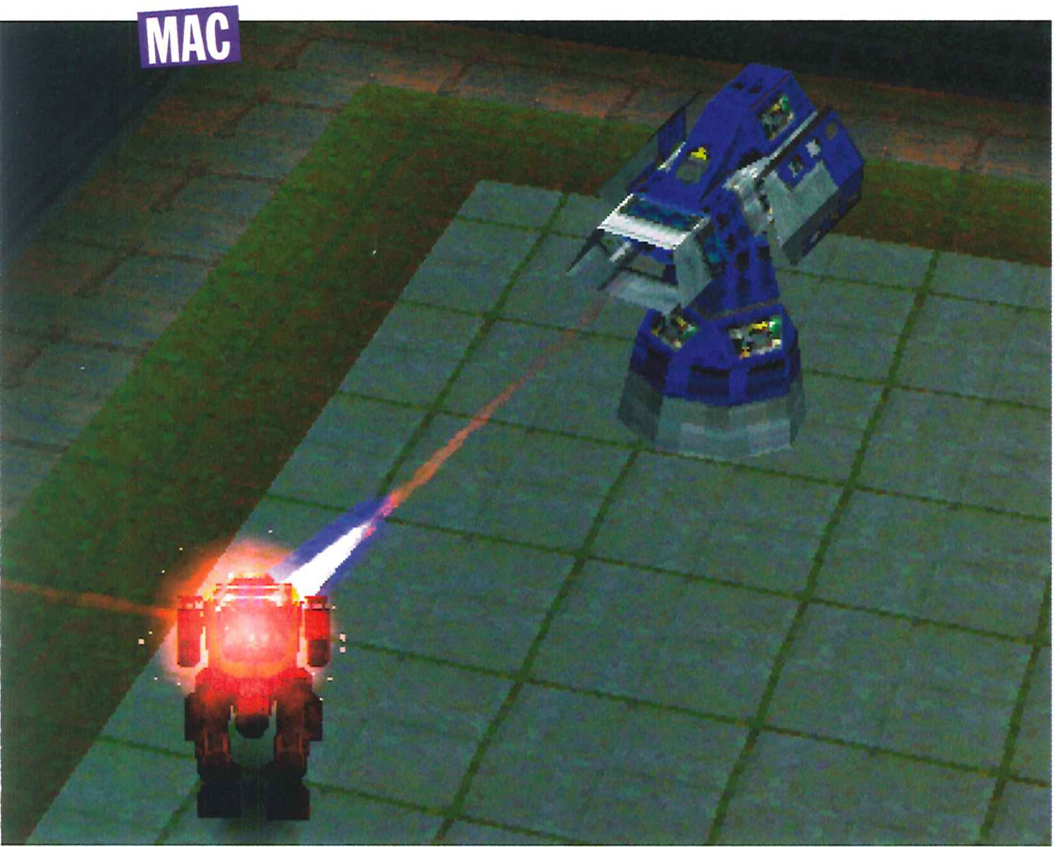
Unreal
GT ★★★★
El mismo excelso motor, mejores gráficos aún pero trama más lineal

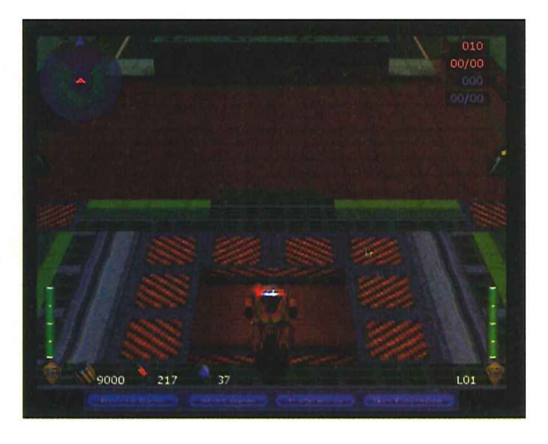
Duke Nukem 3d
GT ★★★★
Acción, gore y chulería. Lástima que los malos sean mas planos que el papel de fumar.

L.A. ESTÁ QUE ARDE

PERO TU ROBOT DISPARA MÁS BALAS POR SEGUNDO

MAC







Future Cop: L.A.P.D

■ Editor: **Importación** ■ Desarrollador: **Westlake** ■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - deathmatch multijugador** ■ Requisitos mínimos: **Power Pc a 188 Mh., Macos 7.6, 120 MB libres de disco duro, CD driver, 32 Mb de memória RAM** ■ Se recomienda: **Macos 8.6, 64 MB de memória RAM, tarjeta aceleradora 3D (casi imprescindible si no posees un G3), módem para jugar vía internet.**

Quizás sí que, en un futuro no demasiado lejano, la delicuencia organizada tendrá bases con misiles en el centro de nuestras ciudades. Menos mal que en las películas encontraremos ejemplos múltiples de cómo deshauciarlos.



■ Qué veo, un peatón armado, hay que darle un escarmiento. Ráfagas de automática, misiles teledirigidos por láser o mortero, tu eliges.

Aquí, a la vuelta de la esquina la cosa pinta fatal, a la policía ya no le valdrá la furgoneta "Pegaso" con cercados de las gallinas en las ventanas. Entre otras cosas porque los coches no tendrán ruedas y los "carteristas" llevarán en el bolsillo armas anti-tanque.

Pero nosotros ni caso, un hábil plagio del robot malo de Robocop y ya tenemos al defensor de la justicia (trás darle una mano de pintura azul, eso sí). L.A.P.D. va de todo esto y por suerte de mucho más. Tu misión: entrar a saco con tu vehículo, un magnifico "gadgeto-coche" que se convierte en androide mecanizado armado hasta los dientes cuando las cosas se ponen feas, (que es en el 99% del juego) y aclarar un poco las cosas a los que operan al margen de "Tu" Ley.

El juego apareció en versión PlayStation hace ya unos meses, pero los jugadores de Mac que hayan tenido la oportunidad de probarlo verán que la conversión a formato Apple presenta diferencias considerables. Por ejemplo, una nueva interfaz. El sistema de control mediante el teclado , obliga a un largo periodo de práctica hasta que domines los movimientos básicos de tu unidad. Hasta ese preciso instante no empezarás a disfrutar del juego, pero prometemos que vale la pena el esfuerzo. Si eres propietario de un Mac más moderno, con puerto USB, no esperes más, consíguete un controlador gravis y sentirás el poder del control absoluto, con lo que te engancharás al juego desde la primera partida.

Future Cop consta de dos partes, en la primera, que es tipo arcade, debes conducir tu unidad con el fin de cumplir los objetivos que se te indican desde la central . La totalidad del juego discurre entre entornos 3D con una vista semi cenital







■ La cantidad de destrucción que puedes sembrar por segundo y metro cuadrado es sorprendente. Genial.



■ Este objeto decorativo gusta a los aborígenes de la zona, ¡lo ponen en todas partes!

trasera del todo eficaz (aquí la otra diferencia con PlayStation, el Mac mueve las 3D del juego con soltura mientras que en la Play la cámara va loca, cosa que afecta negativamente a la jugabilidad), las otras cámara son testimoniales e inútiles.

En este modo de juego encontramos 8 misiones con una curva de dificultad muy acertada, sobre todo si juegas con mando. El secreto está en conocer tu variado y poderoso arsenal y utilizarlo con fruición. Una delicia para los amantes de las ensalasdas de tiros. Los movimientos de tu tanque son precisos y suaves, así como sus armas, de una precisión demoledora. Es divertido disparar a bulto en las muchas ocasiones en que la infantería enemiga ocupa todo el espacio libre de la pantalla. En el apartado negativo cabe destacar, que dada la magnitud del escenario, en muchas ocasiones disparas a enemigos que están fuera de la pantalla, aunque sabes de su existencia y posición por el radar y el utilísimo láser rojo que apunta a cualquier enemigo en cuanto queda al alcance de tu arsenal. La durabilidad del juego resulta un poco justa con las ocho misiones del modo arcade, pues en cuanto eres capaz de manejar con destreza el potencial de tu unidad los enemigos desparecen como por arte de magia.

El otro modo de juego es complementario y dirigido a jugadores un poco más reflexivos. En él, la estrategia debe conducirte a la victoria a base de robarle unidades al enemigo.

UNA DELICIA PARA LOS AMANTES DE LAS ENSALASDAS DE TIROS. LOS MOVIMIENTOS DE TU "TANQUE" SON PRECISOS Y SUAVES, ASÍ COMO SUS ARMAS, DE UNA PRECISIÓN DEMOLEDORA.

Existen varios juegos muy similares en cuanto a trama y género. En concreto, estamos pensando en G-Police y Ghost of the Shell, dos juegos estupendos, pero que carecen de la jugabilidad de éste.

Sin el modo estrategia sería un poco justo en cuanto a durabilidad pero la calidad del modo arcade, está muy por encima de la media. Si te gusta la accion viaja a Los Angeles del futuro. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
- Suavidad y manejo
- Tiros, tiros, explosiones, tiros...
- Escenarios grandes y divertidos

Cruz
- Solo una cámara válida
- Un poco corto
- Todo en Inglés

O si no...

Duke Nukem 3d
GT ★★★★
Acción, gore y chulería. Lástima que los malos sen mas planos que el papel de fumar, pero muy divertido.

Tomb Raider II
Eidos ★★★★★
Mezcla los tiros, con puzzles y saltos. ¡Ah!, la protagonista es Lara Croft

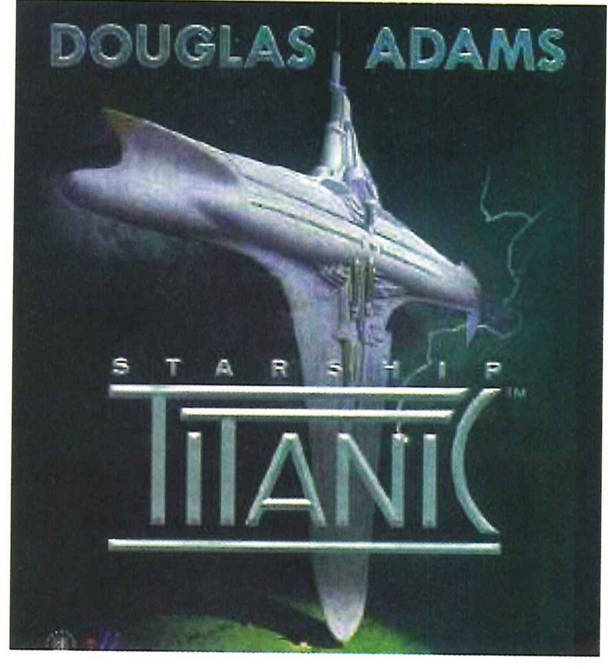


■ Por fin dispones de un juguete a la altura de tu último madelman, un robot blindado y con munición variada y casi inagotable

FONTANERÍA GALÁCTICA

LA ÚLTIMA CREACIÓN DE DOUGLAS ADAMS


■ La galería de secundarios tiene poco que envidiar al majestuoso Grim Fandango.




■ Fendible es el nombre del robot que pondrá su destartalada nave en tus manos de experto.



■ Douglas Adams tiene partidarios y detractores, pero sieprre garantiza originalidad y ganas de ofrecer un tipo de diversión inteligente.

Starship Titanic

■ Editor: **Importación** ■ Desarrollador: **Digital Village** ■ Disponible: **Sí** ■ Contacto: **hipermercado del Mac (91) 204 693** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos: **cualquier PowerMac, 32 MB RAM, 120 MB de espacio en disco duro**

¿Todavía no has decidido lo que quieres ser de mayor? No te preocupes, nosotros tenemos una sugerencia que hacerte. ¿Qué te parecería ser Douglas Adams? Sí hombre, el creador de aquel juego inteligentísimo y superadictivo que se llamaba *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* y sus maravillosas secuelas.

Puede ser un oficio duro, pero seguro que le encuentras muchísimo aliciente. De entrada, todo el mundo te considerará uno de los diseñadores de software más inquietos y originales de la galaxia. Tal vez no comerán de tus manos, pero te sentirás respetado y a ratos incluso querido.

Date un garbeo por Internet y descubrirás el auténtico culto subterráneo que se ha montado en torno a Adams y su serie de autoestopistas galácticos. De acuerdo, es un juego con marchamo de clásico, pero no garantiza que todos los juegos de adams estén tocados por el dedo invisible del genio. Por ejemplo, ¿qué hay de *Starship Titanic*? Seguro que algo has leído u oído de la versión PC, pero antes de hacerle un rincón en territorio manzana quieres estar seguro de que vale la pena. Lógico.

Para empezar, te haremos una modesta confesión: Nos gustan los pájaros, pero no tenemos una fijación enfermiza con ellos. Y parece que Douglas adams sí que la tiene. Starship Titanic es una jungla tropical llena de pajarracos de muy diverso plumaje, desde estridentes loros a ruiseñores, por no hablar de las continuas referencias al pollo asado que trufan el juego. Este juego sólo puede ser el producto de una mente que, de tanto divagar, ha acabado consiguiendo pasaporte intergaláctico.

Estas sentado frente al teclado de tu Mac, cuando de repente una inmensa nave espacial entra por el techo dejando tu sala de estar hecha unos zorros. La portezuela de la nave se abre y un robotijo sale del interior para explicarte el argumento del juego y tu papel en él. El starship Titanic es un crucero interestelar que se ha desviado de su ruta y ha ido a aterrizar en tu comedor. Como los robots de a bordo están un poco mareados por lo brusco del aterrizaje, te piden que les ayudes a repararlo

En cuanto pones un pie en el interior, la nave despega, y tú te ves abocado a un viaje sorpresa por el más exterior de los espacios. A partir de aquí, deberás exprimirte la mollera para solucionar diversos puzzles e ir consiguiendo el equipo necesario para arreglar la nave. En cuanto lo hagas podrás volver a casa. Parloteos con loros y extraños juegos con pollos asados forman parte del menú el juego.

Puedes moverte con total libertad, sólo tienes que ir dirigiendo a tu personaje y a la nave. Los escenarios no son tan ricos en detalles como en *Riven*, pero, como contrapartida, tienes docenas de personajes (cada uno con su personalidad y sus manías) con los que interactuar y conversar. Y ahí está el principal problema, porque éste es un inteligente y divertido juego de puzzles conversacionales íntegramente hablado en inglés, ¡y vaya inglés¡ Algo entenderás, seguro, pero todo... ni los mismos ingleses lo entienden todo. El parloteo es continuo, la velocidad de vértigo y el acento infernalmente sioux.

Los puzzles son más bien fáciles, y si consigues afinar la oreja y guiarte a través de este laberinto lingüístico, no tardarás en resolverlos. Es una pena, pero la presencia de muchos personajes interesantes y muy originales no sirve para garantizar un nivel aceptable de jugabilidad. Está bien, pero se hace un poco elemental (problemas de idioma al margen) y a pesar del gran tamaño de la nave ofrece muy poco territorio a explorar. *Myst* no sólo es mucho más amplio, sino también bastante más entretenido. Si eres un incondicional de Douglas Adams, el juego es de compra obligada. Si no, puedes probar con *Riven*, que seguro que no te decepciona. ★★★



Cara
■ Adorables personajes
■ Arranque genial
■ El humor sofisticado y marciano de Douglas Adams

Cruz
■ Si el inglés no es lo tuyo, este juego tampoco
■ Puzzles elementales



Starcraft
Importación ★★★★
Puestos a elegir juegos cerebrales, puedes pasarte al género de la estrategia interestelar.

Riven
Importación ★★★★
El modelo de exploración y puzzle en una de sus mejores versiones.



■ Ellos son muchos y muy grandes y lo único que tienes para convertirlos es una bola de plata.

■ ¿El inicio de la era de los pinball holográficos?

LOS MAGOS DEL PINBALL

MIDWAY DESARROLLA UN NUEVO SISTEMA

Revenge from Mars

■ Desarrollador: **Midway** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4 (por turnos)**

Tiempos difíciles para la bolita plateada. Las máquinas del millón malviven en la trastienda de bares de pueblo y salones recreativos cuaternarios. Y es que hay mucho simulador último modelo y mucho beat'em up recién salido del horno japonés corriendo por esos mundos de Dios.

Así que lo de Midway, editando una recreativa de pinball a estas alturas de siglo, es puro romanticismo. El formato parece herido de muerte, porque otras máquinas ofrecen un tipo de diversión mucho más sofisticado por más o menos el mismo precio.

Aún así, siempre quedará un rincón para nostálgicos irreductibles. De la misma forma que hay aficionados a la música que rastrean las tiendas en busca de novedades en vinilo o gente que peregrina a las filmotecas para ver ciclos de cine mudo, un buen pinball siempre encontrará a alguien dispuesto a empujar la bolita de plata hacia el cielo de los muelles, los resortes y las campanas.

Por ejemplo, *Addams Family*, un pinball de nuevo cuño, es todo un superventas en Estados Unidos, no sólo lidera las listas de este formato, si no que ocupa un puesto muy digno en el ránking de las máquinas recreativas en general. Pocos pinball funcionan tan bien, pero hay dos grandes compañías, Sega Pinball y Midway, que siguen insistiendo en editar juegos de este tipo, aunque esto implique hacer inversiones en nueva tecnología de rentabilidad dudosa.

De Sega Pinball no hay mucho que decir, sus productos llegan con cuentagotas al mercado español y no suelen ofrecer novedades relevantes. Pero Midway es otra historia. Ellos sí que intentan reverdecer los laureles del viejo género con ideas como, por ejemplo, incorporar el vídeo.

Pinball 2000 es un revolucionario sistema que permite instalar juegos nuevos en los aparatosos receptáculos de las recreativas tipo pinball. Con una serie de ajustes se puede reemplazar el software y convertir la cabina en receptáculo de un juego nuevo. El título de lanzamiento de este nuevo sistema es *Revenge from Mars*, la secuela del *Attack from Mars* que Midway editó hace un par de años.

La pantalla de vídeo está situada dentro del cristal y enfocada hacia abajo, así que en realidad no ves la pantalla, sino una proyección de espectaculares imágenes en 3D que explotan cuando las golpeas con la bola. Digno de verse.

La verdad es que *Revenge from Mars* no está nada mal, a pesar de su aire a rancia fantasía científica de los años 50. Los marcianos han vuelto para destruir nuestras ciudades, secuestrar a nuestras mujeres y bailar break dance sobre nuestras tumbas. Son verdes, fibrosos y deformes, y al avanzar dejan un surco de baba. Como en cualquier juego del millón, debes acertarles impulsando la bola con el par de resortes laterales para ir sumando puntos y hacer que la partida se alargue lo más posible.

El principal problema es que la variedad de disparos a tu disposición es un poco limitada y la mesa de juego bastante pequeña, seguramente un intento de facilitarle las cosas a instaladores y propietarios de salas, pero una pascua para el jugador al que le gusten las cosas grandes y bonitas. A pesar de ello, justo es reconocer que estamos hablando de un juego de calidad. Otro tema es si te parece o no necesario reintroducir el viejo pinball (por remozado y puesto al día que esté) en nuestros cada vez más modernos salones recreativos.

Sea como sea, *Revenge from Mars* es una oferta razonable, aunque seguramente no el bombazo que la compañía necesita para rehabilitar el juego de la bolita plateada. Su próximo proyecto es un juego con licencia *Star wars*. Si ni por esas funciona, Pinball 2000 deberá recoger los bártulos y en Midway podrán centrarse en recuperar juegos como el parchís o el dominó. ★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Barato para los propietarios de salas
■ Tridimensionalidad muy lograda
■ Es el puente hacia el esperado *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace Pinball*

Cruz
■ Pocas variantes
■ Tablero pequeño
■ Demasiado rancio





■ ¿Luces de colores? ¿Monstruos malignos? Cielos, qué original.

SUJETA EL MANDO CON (LA) FUERZA

Y ACABA (OTRA VEZ) CON TODOS LOS MALOS DEL IMPERIO









■ **¡Mamporros con Darth Vader a golpe de sable de luz, con el zumbido y todo! Esto tiene una pinta estupenda.**

Star Wars Trilogy

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1**

Las películas de Star Wars dan juego para rato. ¡No hay un sólo soporte que no tenga al menos un título Star Wars! ¿Cómo lo harán para meter a todo un imperio en una caja de madera de metro y medio de alto por uno de ancho?

Cuando Sega lanza un nuevo arcade, el mundo escucha. No es moco de pavo: cada recreativa que Sega desenfunda da un giro de muchos grados al maravilloso mundo de los polígonos. En todos los soportes salen a diario imitaciones de sus arcades: *Virtua Fighter* y sus continuaciones, *Daytona USA*, *Sega Rally*... Imitar un arcade de Sega es una fórmula de éxito casi infalible, porque inexplicablemente ¡nunca han programado un mal juego! ¿Cómo lo hacen?

Esta vez se trata de un *Star Wars*, claro: *Star Wars Trilogy*. Justo a tiempo del estreno de la película, aparecen en todos los soportes nuevos juegos ambientados en la serie del señor Lucas. No obstante, mientras *Racer* y *The Phantom Menace* siguen el argumento o parte de la historia de *Episode 1*, *Star Wars Trilogy* se centra en la primera trilogía: *La Guerra de las Galaxias*, *El Retorno del Jedi* y *El Imperio Contraataca*. O, para ser más exactos, en tres escenarios muy característicos: Endor, Yavin y Hoth.


Cara y Cruz

Cara
■ Gráficos excepcionales.
■ Todo el universo Star Wars ante tus ojos.
■ Acción constante.
■ Sonido de lujo.

Cruz
■ Que no se controle con una pistola.
■ El joysitck no es tan cómodo como nos hubiese gustado.

¿Pero qué es Star Wars Trilogy? ¿Un simulador de naves espaciales como X-wing vs. Tie Fighter? No. Casi, pero no. ¿Un shoot 'em up en primera persona como Dark Forces? Casi, casi, pero no. ¿Un juego de lucha como Master of Teras Kasi? ¡Casi, casi, casi, pero no! En realidad es una extrañísima mezcla de géneros. Podría decirse que es un... «juego de pistola sin pistola», como Knife Edge en Nintendo 64.

Se controla mediante un joystick con un gatillo y un botón en la parte superior. En todos los niveles hay un punto de mira que tú tienes que mover con el joystick por la pantalla, y cuando tienes al malo de turno en su sitio, aprietas el gatillo. El otro botón sirve para cosas diferentes según el nivel: para lanzar misiles rastreadores en las batallas espaciales contra los Tie Fighter o en Hoth contra los AT-ST, soltar el cable para atrapar a los AT-AT, cubrirte en las peleas con el sable de luz... El caso es que, por lo general, tú no controlas tu movimiento, sino simplemente el punto de mira para disparar.

Así que uno se pregunta: «¿Y por qué demonios se controla con un joystick en lugar de una pistola?» La respuesta es fácil: porque en algunos niveles no controlas un punto de mira, sino un sable de luz. Y éstos niveles son los mejores: empuñas el joystick como si fuera el mango de tu espada luminosa y te lías a mamporros con el mismísimo Darth Vader... ¡Es increíble!

La animación es excelente, como en todo lo que hace Sega, y gracias a su revolucionaria nueva placa —la Model3, utilizada en Sega Rally 2, Daytona 2 y Virtua Fighter 3—, el pop-up es inexistente y la cantidad de polígonos que se mueven simultáneamente es superior a todo lo que te puedas imaginar.

Básicamente, Star Wars Trilogy es algo así como una versión mejorada del viejo arcade vectorial Star Wars, ¿te acuerdas de él? Carecía de texturas, todo funcionaba mediante vectores, «polígonos planos», pero era increíblemente divertido (todavía puedes encontrarlo en algunas salas recreativas). Éste es igual, pero con gráficos de última generación y con peleas de sables de luz. Por supuesto, la posibilidad de ir en una Speeder Bike por la selva de Endor a todo trapo, disparando a la cabeza a los soldados imperiales y viendo cómo saltan en pedazos al estrellarse contra los troncos de las secuoyas, es algo que jamás podríamos pagar con dinero. Es bestial. O las batallas cara a cara contra los enormes AT-ST, o los destrozos de los Tie Bomber a nuestro alrededor, o las persecuciones de los Tie Interceptors...

El sonido también es casi milagroso. Sega ha recurrido a grabaciones reales de los sonidos de todas las naves y sus correspondientes disparos para que el resultado sea aún mejor que el de Rogue Squadron. A veces creerás de verdad que R2-D2 está detrás de ti, asustándose con cada disparo enemigo. Por un momento te sientes en medio del universo, olvidándote de que estás en una sala recreativa. Por supuesto, esa sensación termina enseguida, porque la partida no dura siempre. ¡Más monedaaaas!

¿Veremos Star Wars Trilogy en Dreamcast? Es más que probable. Sega tiene ya experiencia en convertir juegos de Model3 para Dreamcast, y tanto Sega Rally 2 como Virtua Fighter 3 se han convertido a la perfección sin pérdidas notables de calidad. También Crazy Taxi está basado en el Model3 y se está convirtiendo para la consola de 128 bits, así que ¿por qué no Star Wars Trilogy? Cuestión de tiempo.
★★★★

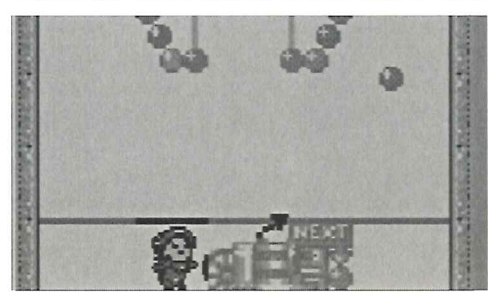


■ **Acaba con el AT-ST disparando a los puntos indicados por la CPU (como en el arcade de Jurassic Park).**

GAME BOY COLOR

PEQUEÑOS TESOROS

Abran paso a la reina de los pesos ligeros. Este mes, la Game Boy nos sube al cuadrilátero y nos da una lección magistral de espionaje. Pero antes, Bust-A-Move 4, la angustiosa catarata de burbujas en caída libre.

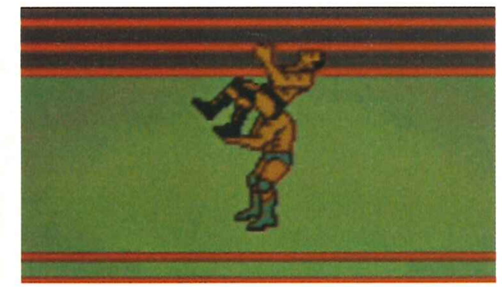


Bust-A-Move 4

■ Editor: **Acclaim**
■ Desarrollador: **Taito** ■ Precio: **5.990**
■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Sólo Game Boy Color**

Bienvenido a las fiestas de las burbujas.

■ ¿No hay quien pueda con el viejo *Tetris*? En fin, no vamos a discutir que se trata del mejor puzzle de la historia, y que su fastuoso relanzamiento en GM va a devolverlo al lugar que sin duda merece, pero la serie *Bust-A-Move* para N64 y PlayStation siempre ha destacado por ofrecer diversión sin límites a partir de una idea sencilla y magnética.
Se trata de una ingeniosa variación del clásico tres en ralla. En la parte superior de tu monitor van apareciendo, cada vez más deprisa, una serie de burbujas de colores. Tú debes lanzarles otras burbujas, y cada vez que consigas alinear tres del mismo color, éstas desaparecerán y dejarán caer algunas de las que las rodean. Por supuesto, una fórmula tan sencilla difícilmente perderá eficacia al saltar de un formato a otro, así que el nuevo *Bust-A-Move* para Game Boy es igual de convincente que las versiones para consola.
Hay una gran variedad de modos de juego a escoger, desde el modo desafío, en el que debes completar un número determinado de pantallas con el score más alto posible, al modelo Puzzle, en el que los niveles no empiezan con la pantalla vacía, sino con un número variable de burbujas dispuestas de forma aleatoria. Existe una forma más o menos óptima de completar cada uno de los niveles, y si tu intuición te permite descubrirla ganarás todos los puntos habidos y por haber.
El juego incorpora alguna que otra novedad destinada a sofisticar un poco el juego. Son retoques eficaces que no afectan a la pureza de la idea original y añaden un punto más de dificultad casi diabólica. Aunque al juego no le vendría mal un modo para dos jugadores, lo cierto es que tal y como está resulta maravilloso. Ya sabes, utiliza tus reflejos y tu capacidad de razonamiento espacial para sobrevivir en esta vertiginosa lucha contra el espacio-tiempo. Extraordinario. ★★★★★



WWF Attitude

■ Editor: **Acclaim**
■ Desarrollador: **Crawfish Interactive** ■ Precio: **5.990** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Compatible con GB blanco y negro**

Tipos grasientos con leotardos y botas de cuero dándose trompazos. ¡Puaghh¡ Aunque nadie puede negar que es muy divertido.

■ En esencia, una versión microscópica del clásico del mismo nombre, un juego que ya triunfó en PSX y N64. Es un *beat'em up* para consola portátil, y eso ya dice mucho a su favor, porque en este género la oferta se limita a *Mortal Kombat 4* y algún que otro chapucero intento de llevar a la Game Boy aire de recreativa y manga. No hay motivos razonables para este abandono, porque la Game Boy es un soporte más que válido para acoger *beat'em ups* de buen nivel. Así que, ¿para cuándo un *International Karate* o un *Way of the Exploding Fist*?
Acclaim se las ha arreglado estupendamente para facturar un juego digno, sin buscar excusas en lo limitado del soporte. Está claro que esta versión de Attitude no podía estar a la altura de sus hermanas mayores, pero un procesador Z-80 (después de todo, el minúsculo artefacto que hizo posible el éxito del ZX Spectrum) da suficiente margen para desarrollar un buen juego de lucha. Los gráficos no están nada mal, el repertorio de golpes y su ejecución son muy razonables, y, en definitiva, si lo que pretendes es darte el gustazo de patear un par de culos sin poner en peligro tu respetabilidad y tus conexiones sociales, con este juego puedes hacerlo.
Aún así, hay algún que otro defectillo que impide que este juego se gane un lugar entre los elegidos. Por ejemplo, cuando caigas a la lona, olvídate de lenantarte, el tipo de combate propuesto es un poco esquemático, y permite demasiadas variaciones con respecto a un guión del todo lineal. El énfasis está puesto en los puñetazos y patadas, no abundan los movimientos especiales, y eso le quita un poco de viveza. Pero aún así, no está mal. Incluso los jugadores de consola capaces de aparcar momentáneamente sus prejuicios reconocerán que en la Game Boy hay, por lo menos, un buen *beat'em up*. Éste. ★★★★

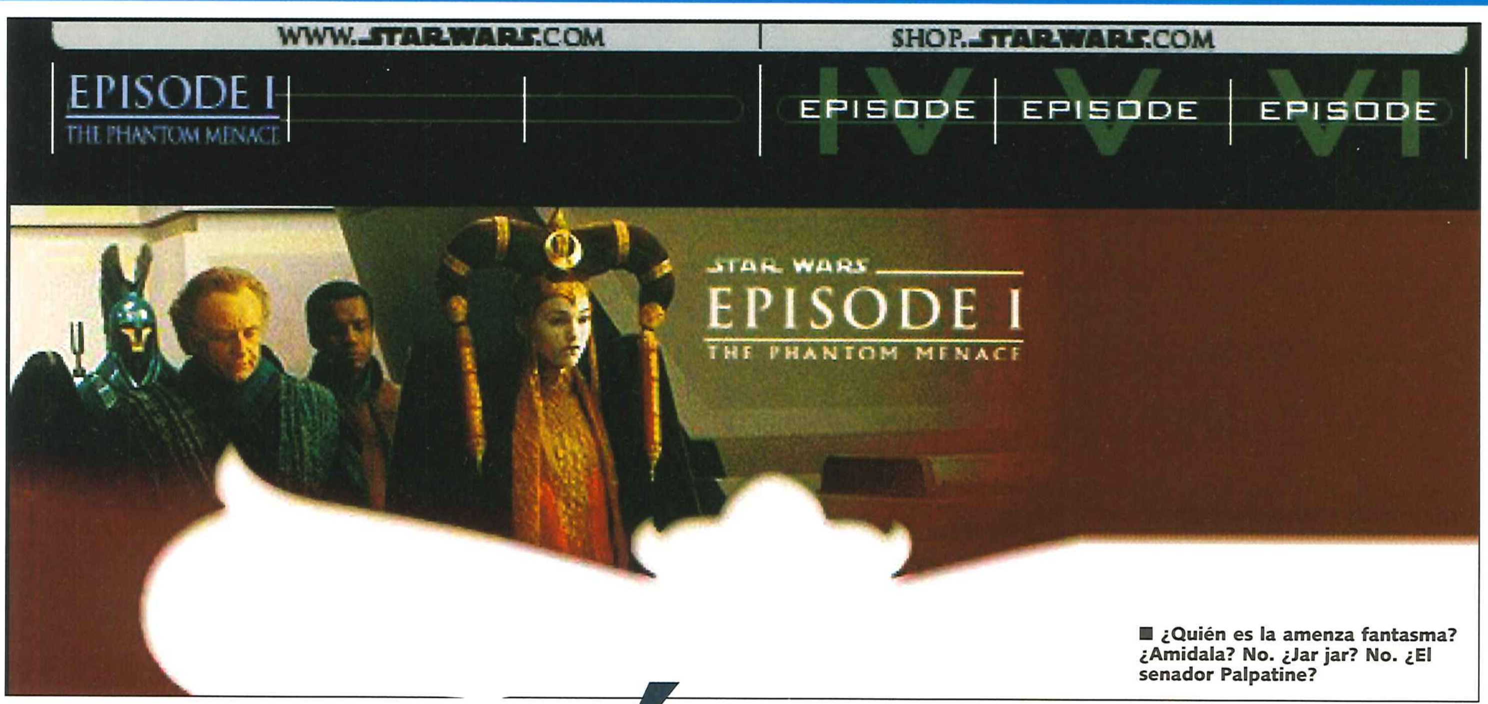
Spy Vs. Spy

■ Editor: **SPACO** ■ Desarrollador: **Kemko**
■ Precio: **5.795** ■ Jugadores: **1-2**
■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Sólo para GM color**

De acuerdo, la guerra fría ha terminado. Pero lo que hay entre estos dos tipos es personal. Además, nadie se ha tomado la molestia de informarles.

■ La serie *Spy vs. Spy* fue en su día uno de los grandes éxitos de la vitriólica revista de cómic *Mad Magazine*. Esta tira cómica se basaba en una especie de reducción al absurdo de la guerra fría: dos profesionales del espionaje llamado Espía Blanco y Espía Negro se enfrentaban a la largo y ancho de incontables misiones a cuál más delirante. A medida que la serie avanzaba, cada vez quedaba más claro que aquel par de espías narigudos con sonrisa de hiena no estaba por la labor de hacer ganar a nadie ninguna guerra, ni fría ni gélida. Se limitaban a competir entre ellos, con sádica despreocupación adolescente, sabiendo de sobras que no eran más que las dos mitades de un mismo espejo y que sólo la lucha por el simbólico podio de espía más idiota del mundo podía darle un sentido a sus minúsculas vidas. Nintendo hace años que compró los derechos de la serie a Mad Magazine. En 1988 sacó al mercado una versión NES de este cómico duelo entre la luz y las tinieblas (o viceversa), así que toda una generación de abueletes de la consola se ha curtido en partidas dobles que permitían sabotear sistemáticamente los planes del otro jugador. Divertidísimo.
La versión para GM Color que sale ahora al mercado incluye 32 pantallas con una media de 9 escenarios diferentes en cada una. Estás en el interior de un gigantesco edificio de oficinas y tu misión es acceder a unos secretísimos documentos, sin duda claves para la gobernabilidad de cualquier ignota república bananera, y que, como era de esperar, están guardados bajo llave en el nivel superior. En cada uno de los niveles inferiores deberás apoderarte de cuatro objetos. Sería pan comido para un espía de tu profesionalidad y solvencia si no fuese porque, ay, tu hermano bastardo, doble agente como tú, pretende exactamente lo mismo. Así que vete preparando para ponerle palos en las ruedas, instala bombas de relojería, pon cubos de agua en las puertas... y ten presente que él es tan poco deportivo como tú, y también empleará métodos de este tipo.
Como era de esperar, el juego sobrevive gracias a lo acertado de su idea de base: existen muy pocas cosas tan divertidas como fastidiar al prójimo. Así que hazte con el cable de enlace y pon a prueba tu ingenio y tu sentido del humor. Olvídate de la partida individual, los jugadores de silicio pueden ser muy eficaces, pero no les duelen las derrotas. Y ganar sabiendo que alguien a tu lado (a ser posible alguien incapaz de reprimir un rictus de dolor casi metafísico) ha perdido constituye el 90% del encanto de este juego. ★★★★

On-line gaming



■ ¿Quién es la amenza fantasma? ¿Amidala? No. ¿Jar jar? No. ¿El senador Palpatine?

GALAXIPÁGINAS WEB

¿Cómo dices? ¿Qué estrenan un nuevo episodio de La guerra de las galaxias? Vaya, nadie me cuenta nada.

En fin, te pongas como te pongas éste es el año de *Star Wars*. ¿Quién eres tú para resistirte al poder de las galaxias? Para descubrir lo que ya es del dominio público puedes encontrarlo todo sobre la precuela de marras (y los juegos derivados) en http://www.starwars.com/.

Tampoco esta nada mal una rápida zambullida en el país de las maravillas en http://www.starwars.com/. Podrás dedicar tu tiempo libre a cargar un sinfín de trailers.

Ignorando las muchísimas críticas que dicen que *La amenza fantasma* no es tan buena; el que despierta más odios, sobre todo entre los fans de la *Guerra de las Galaxias* de toda la vida, es Jar Jar Blinks, el alien de mejillas colgantes que habla en un extraño dialecto patois/criollo y es, en pocas palabras, pura basura. Si tú también has aprendido a odiarle con toda tu alma, dirígete al lugar en que mejor sabrán comprenderte, http://www.mindspring.com/joelrevs/, que incluye una subdivisión llamada Jar Jar Must Die (Jar jar Debe Morir)es el Sitio donde Jar Jar debe morir. También despierta pasiones la página Killing Jar Jar (http://www.dailymovies.com/news1702.html).

Pero no está todo concentrado en el odio contra Jar Jar, hay odio contra el mito entero de la *Guerra de las Galaxias*, y su templo se encuentra en http://www.ihatestarwars.com/. Sí, es el sitio para personas que dicen cosas como: "¿Ese C-3PO no es un poco rarito?" y "¿Cómo entienden lo que está diciendo el robot-cubo de basura?" No responde a estas preguntas pero, saca a relucir algunos puntos interesantes por su parte; por ejemplo, ¿por qué las motos de araña simplemente no funcionan? Como mínimo, no en la luna de Endor, llena de bosques muy densos. Y te permite darle una buena tunda a Luke Skywalker.

La cuestión candente es, por supuesto, ¿vale la pena ir a ver la película? Nadie debe saberlo mejor que el público americano, que lleva meses pasando por taquilla. ¿No es así? Noticias frescas en: http://www.aint-it-cool.news.com/. Hay quien dice que es una porquería, y quien opina que es lo mejor que ha ocurrido desde que el Jedi se fue al garete. Nosotros decimos, bien, avanza un par de páginas para descubrir la opinión de *Top*. Y ¿qué hay de Darth Maul? ¿Es un gerifalte imperial de saldo o un malo de nota como el inolvidable Lord Vader?Si todavía tienes dudas visita la http: //www.geocities.com/SouthBeach/Cove/6155/tmaul1.html/ y júzgalo por ti mismo.



■ ¿Toda la información sobre la película? Aquí la tienes.



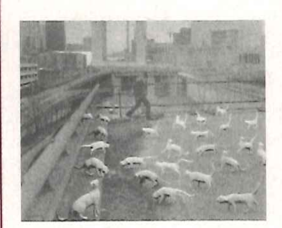
■ ¿De qué estás hablando loco? Mr T se encuentra cara a cara con Jar Jar.

■ Adoramos la *Guerra de las Galaxias*, en serio. Pero también nos gusta la www.ihatestarwars.com.



Libro del mes

AMPLIACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA



Michael Houllebecq

Anagrama

Novela que podría calificarse de ensayo sociológico. Apareció en Francia en el 94, poco a poco se ha ido consolidando como una lectura clave para reflexionar sobre la llamada crisis de fin de siglo. Houllebecq se dirige al lector para compartir con él una propuesta que da nombre al libro. Son muchos interrogantes solitarios los que se ven reflejados en la narración. Todas aquellas preguntas y dudas que no compartimos en voz alta pero que nos pesan en silencio. El narrador es un treintañero de humor analítico y caricaturesco que trabaja de analista de programas en una empresa de servicios informáticos. Gana mucho dinero pero no tiene amigos y su última novia le dejó hace un par de años. En el terreno sentimental las cosas no le van nada bien, no mantiene ninguna relación estable, hace dos años que no se acuesta con nadie. No es muy atractivo y carece de encanto personal (según sus propias palabras), así que no consigue superar el "bache" por el que está pasando. Este bache, por llamarlo de alguna manera, es una depresión de caballo, enfermedad muy extendida en los países del aplaudido *estado del bienestar* en los que es muy frecuente la soledad frente al televisor, la incomprensión respecto a todos los demás, ese individualismo que no es tan voluntario como se cree. ¿Tal vez el precio a pagar por la globalización?

Isabel Graupera

La vida no es un auto sacramental

Alejandro Cuevas
■ **Ediciones Destino**

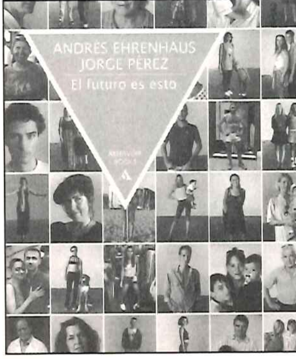
■ Pues no, la vida no es un auto sacramental. Podría ser un valle de lágrimas y podría decir yo que sí lo es, sobre todo con novelas como ésta. Pero no sería del todo justo. La masificación de la producción cultural en los noventa nos ha hecho instalarnos en la duda y, desde ahí, negar el esfuerzo. Me explico. Ya no hay segundas oportunidades y ya no hay paciencia. Si nos llega un chaval que mata dinosaurios con tirachinas desde un pueblo de la Albufera, le damos veinte páginas de nuestro tiempo y a otra cosa mariposa. Le ridiculizamos en cenas con amigos pseudointelectuales y nos convencemos de que un premio lo gana cualquiera. Esa noche, al llegar a casa empezamos nuestra propia novela. Ay, los prejuicios, no seríamos nada sin ellos. Por ellos y para ellos (a esto le llaman morbo en algunos diccionarios). Me siento en el sofá ahogado de calor en este verano microondas. Cojo –con pocas ganas y casi todas dudosas- el nuevo libro de Alejandro Cuevas. Esperando menospreciar: otra muesca en el diccionario de sinónimos. Descubro en la contraportada que aparte de joven desorientado y X, Cuevas ya cuenta en su haber con una novela de culto llamada *Comida Para Perros*, y primera cosa que le agradezco: se me había olvidado comprarle galletas a mi chucho. Empiezo a leer, que para eso me pagan. Tras veinte minutos ya me sorprendo haciendo lectura en diagonal, apostando con mi peor yo sobre lo que va a pasar. Y acierto: no pasa nada. Pero está bien escrito. Tiene ritmo y es lo suficientemente pesado para que no vuele la servilleta en la terraza en la que ahora me encuentro cenando. La historia. Bien, el año sabático de un niño pijo con veleidades cinematográficas y problemas sentimentales. La típica galería de personajes extraños y desquiciados. La ironía que no falte. La amargura le dignifica y la broma pasa a segundo plano. Sobre la página ochenta ya no leo en horizontal. Interesa, me convenzo. Lo acabo. En el metro de vuelta a casa intento pensar qué diré en la crítica. Me ha gustado. No sé. Al menos me lo he leído fácil y sin atascos. Belleza en sí mismo: pues la justa para un par de tardes de verano. Belleza útil: mucha, si le publican esto, hoy empiezo yo mi novela sobre las verdades de la vida.

Xavi Sancho

El futuro es esto

Andrés Ehrenhaus y Jorge Pérez
■ **Reservoir Books**

■ Andrés Ehrenhaus y Jorge Pérez han recopilado diez testimonios para mostrar lo que es el futuro, entendiendo que nuestro hoy es en parte ya nuestro futuro. Diez personas que no tienen nada que ver las unas con las otras, que no se conocen y que sólo comparten el hecho de ser jóvenes y vivir en nuestro país. Ellos (Kapi, Magda, Armando, Lu, Dani, Patricia, Dj Borja, Anna, Yamil y Ramón) nos hablan de cómo viven, qué piensan, de qué trabajan, qué es lo que quieren... Hablan de su presente y lo que creen que es el futuro, *su* futuro. ¿Alguna vez te han hecho una



encuesta? ¿no? Pero te habrás dado cuenta de que apareces en todos los resultados estadísticos nacionales en forma de columna o de semicírculo. Tu opinión, lo quieras o no, suma y argumenta un montón de cosas que quizás a ti ni te hayan preguntado nunca. Y es que los que tenemos entre quince y veinticinco años somos presa deseada para publicistas, comerciantes, políticos y un largo etcétera de grupos, sectores y gente que se sirven de los jóvenes para vender o comprar productos, ideas, hipotecas e incluso guerras. Si este tipo de cosas no te dejan indiferente, asómate a este libro cargado de futuro.

Isabel Graupera

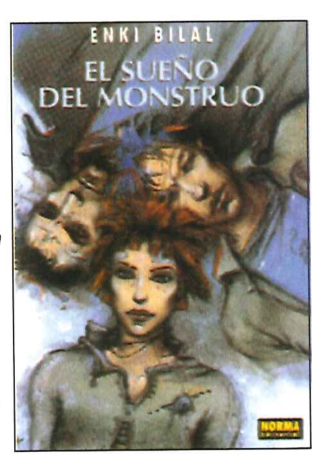
CÓMIC

El sueño del monstruo
■ **Enki Bilal**
■ **Norma Editorial**

■ Estamos en el año 2026 y el planeta Tierra sobrevive a duras penas a todos los males que la Humanidad le está inflingiendo desde el siglo anterior. Mientras los estados y los grandes organismos políticos internacionales prosiguen la vertiginosa carrera tecnológica del siglo XX, una organización terrorista de escala planetaria, llamada Obscurantis Order, trata de eliminar cualquier vestigio de ciencia y cultura presentes en el mundo. Tres personajes protagonizan el relato; los tres nacieron huérfanos en la Sarajevo asediada de 1993 y compartieron la misma cama del ruinoso hospital que los acogió. Como ellos, el autor de esta lograda historieta, Enki Bilal, es yugoslavo aunque residente en Francia desde niño. Su nombre tiene un reconocido prestigio en el mundo del cómic europeo, y no es para menos; después de seis años sin novedades su última creación, *El sueño del monstruo*, su mejor obra hasta la fecha, ha vendido más de 250.000 ejemplares en Francia.

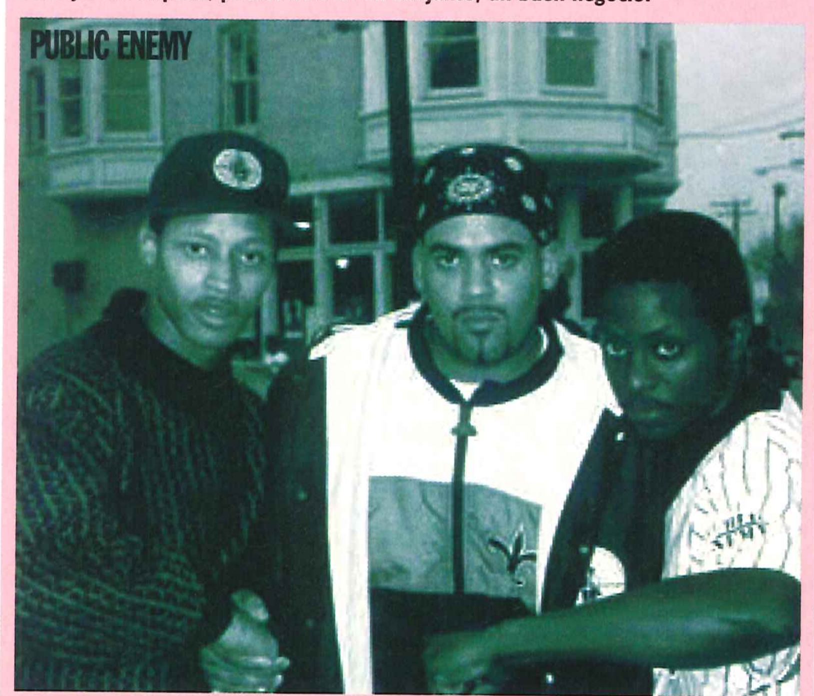
Como en una película, las escenas se suceden sin notas explicativas. Se mezclan diálogos con pensamientos y voces *en off*, todo ello sin afectar la comprensión de la trama. El trazo del lápiz de Bilal es, además, muy rápido, a veces impreciso, como un boceto, y sus rostros siempre hieráticos restan cierto dramatismo a las escenas. Como contrapartida, destacaremos un guión muy bueno, elaborado por el propio dibujante siguiendo el más puro estilo del futurismo desesperanzado de *Blade Runner*, en el que, pese a todo, la necesidad de amor de sus protagonistas se acaba imponiendo a todo lo demás.

Lluís B. Toledano



Disco del mes

■ Mejores samplers, peores versos. En conjunto, un buen negocio.



VENENO EN LA PIEL
LA MARCHA DEL MILLÓN DE SAMPLERS
There's a poison going on
Pias/Mastertrax

Hacía años que se esperaba esto. Y sí, Chuck D había firmado alguna obra notable en solitario y la banda sonora de *He got game* tenía un par de cositas aprovechables, pero la verdad es que desde *Fear of a black planet*, Public Enemy había dejado de ser el mejor grupo de hip hop del mundo. A estas alturas es obvio que un milagro debe suceder para que alguien facture una obra del calibre de *It takes a nation of millions to hold us back*. Y ya no sólo por el valor musical intrínseco de la obra, sino por su significación social. Ellos nunca lo lograrán, pero es que los otros ni lo van a oler. Ahora llega *There's a poison going on* y ya podemos hablar de resurgimiento y otras catástrofes. Public Enemy vuelve en forma –Chuck D se ha convertido en adicto a los esteroides, como se puede comprobar en el vídeo de *Do you wanna go our way*- y consiguen facturar un disco de hip hop moderno, a la altura de lo que de ellos se esperaba. Tal vez se les han dado demasiadas oportunidades, muchas más de las que se les ofrecen a los demás y, a diferencia de otras bandas cuya carrera ha discurrido de forma similar, nadie nunca ha osado insinuar que tal vez lo suyo fuera un churro. Temas como *Here I go* o *Crayola* nos redescubren a una banda que vuelve a disfrutar haciendo música y tocando las narices a más de uno, tal vez sin la virulencia que les hiciera únicos en sus inicios, pero con tanta o más calidad y buen gusto en las instrumentaciones y samplers. Y, de hecho, a nosotros esto es lo que realmente nos importa. Salvada la barrera del idioma y del sustrato histórico, los amantes del hip hop disfrutan de discos como éste sin tener la menor idea de lo que esta gente está diciendo y esto puede parecere triste, pero si uno lo piensa bien, no tiene más remedio que descubrirse ante un estilo que sólo disfrutado en un tercio de lo que realmente es pueda llegar tanto y a tantos. De hecho, el suspenso en inglés es un valor añadido a la hora de acercarse a este *There's a poison goping on*, pues las letras son de lo peor que ha hecho nunca Chuck D, que ahora se ha obsesionado con el fin del milenio, lo que de por sí solo ya muestra una falta de ideas preocupante. Hemos recuperado a medio grupo, esperemos algún día recuperar al otro medio. A partir de hoy ya no se puede decir que cuando alguien salta de un rascacielos está imitando la carrera de Public Enemy.

★★★★ *Xavi Sancho*

The Flaming Lips

The Soft Bulletin

■ Sello: Warner
■ La psicodelia y el fin del milenio. Alucinaciones colectivas y malos viajes. Paco Rabanne afirma que antes del final del verano la Estación Mir caerá sobre París destruyendo la capital del Sena y la semana pasada anunciaron el enésimo fin del mundo. Y el 99 lo iniciaron Olivia Tramor Control y ahora lo siguen Flaming Lips. Pomposidad, aires de funeral y, en un mal día, hasta rock progresivo. Ya demostararon Mercury Rev que la ambición y el sinfonismo están demasiado cerca y que hay que concentrarse mucho en no cruzar la línea que separa hacer un disco indiepretenciosoconceptual de hacer un disco de Genesis. Flaming Lips recorren la misma línea que sus colegas y, al igual que estos, llegan a la meta con sólo un par de rasguños. The Soft Bulletin es una obra magna, de grandes aspiraciones y resultados mastodónticos. A veces empalagoso en su psicodelia casi de diseño, a veces pesado en su rollo arty plasta, a veces demasiado parecido a Deserter´s Songs (el concepto, Pazos, el concepto), pero, sobretodo, grande. Como México DF, como El Gran Cañón, como el miembro de Lecquio. Ambiciones bien focalizadas para un grupo que es capaz de hacer un disco cuádruple en el que hay que poner los cuatro cd´s a la vez. ¿Y quién narices tiene cuatro reproductores de Cd en casa? Esta vez Flaming Lips recuerdan la máxima de que cuando más te diviertes tú menos se divierte el público y hacen un disco de canciones, de buenas canciones, que, después de todo, de esto se trataba. Tal vez no se lo han pasado tan bien, pero nosotros sí y, al fin y al cabo, yo pago para divertirme y para sacar algo de mi inversión. El resto es sólo esnobismo o, casi peor, vouyerismo. Buen viaje, éste.

★★★★ *X. S*

Marianne Faithfull

"Vagabond Ways"

■ Sello: Virgin
■ "*Vagabond Ways*" representa un nuevo capítulo en la vida artística de *Marianne Faithfull*. La que fuera rockstar, musa e icono de la generación más influyente en la historia de la música moderna ha regresado para volvernos a contar esas historias de la vida que sólo pueden contarse con voces desgarradas. Esas mismas historias que ha sufrido en sus propias carnes y que son las responsables directas de la transformación de su voz virginal en la más cruda, rota y triste del panorama musical actual, con permiso del siempre inigualable Tom Waits.

Para los que no conozcáis su historia, debéis saber que era la chica más influyente en el panorama musical de los sesenta y setenta, pero que abandonó la vida pública y artística por culpa de sus dos grandes amores: Mick Jagger, por quien intentó suicidarse después de que la dejase, y las drogas, donde se refugió hasta hace unos cuantos años. Pero como la superviviente nata que es, regresó con "*Broken English*", repasando sus experiencias vitales en forma de lamento y marcando las directrices de su nueva etapa.

Este nuevo trabajo sigue en la línea y continúa con los temas intimistas, tristes y cabareteros que tan bien sientan a su voz y a su susurrante estilo vocal. Entre las diez perlas de que consta este fabuloso disco cabe destacar la impresionante versión del "*Tower of Song*" de Leonard Cohen o el "*For wanting you*" de Elton John, un lamento en que se nos presenta cual Marlene *Dietrich*, fumando al pie de un piano de cola.

Pero además de las versiones —también aparece "*Incarceration of a flower child*" de Pink Floyd—, que ella convierte en temas propios gracias a su personal estilo, también nos presenta canciones propias, cargadas de poesía y sentimientos, como por ejemplo "*After the ceasefire*", una maravilla casi recitada que cierra el disco. Un disco que desprende poesía, dolor y sentimientos por todos sus poros, y que no en vano está dedicado a Baudelaire, Wilde o Rimbaud entre otros. Lo dicho: poesía. Pura poesía.

★★★★★ *X. L*

Everything But The Girl

Temperamental

■ Sello: Virgin
■ Pues muy "temperamental" no es que sean estos dos. Más bien todo lo contrario, la verdad. Son una pareja de seres aburridos y feos, con horchata en vez de sangre. Gente gris que una vez decidió reinventarse y hacerse un lifting moderno. Les tacharon de oportunistas, pero se equivocaron, pues si realmente lo hubieran sido el lifting se lo habrían hecho en la Corporación Dermoestética y el disco lo hubieran grabado con Simply Red. Ellos, en cambio, se operaron en la clínica del Dr. Triphopstein y se pusieron en manos de los popes de la modernidad. Walking Wounded fue un éxito sin precedentes en una carrera más bien mediocre y Ben Watt abrió un par de clubs, hizo música para Hal Hartley estuvo a punto de morir. Tracy Thorne siguió los pasos de su amado y colaboró con Massive Attack, entre otros. Ahora retornan con un disco que descubre las nuevas filiaciones de Watt. Más house, algo de abstract hip hop, para un álbum con unas influencias menos dudosas que el anterior y, sobretodo, con un grupo que sabe mejor donde quiere ir. Desde los llena pistas Five Phanthoms y Blame a la abstracción

oscura de Low Tide Of The Night, pasando por la nueva remezcla del ya clásico de la pupila y la botella de agua que es The Future Of The Future, este Temperamental es menos anestesia moderna y más hedonismo controlado. Hasta se podría decir que tiene personalidad propia, algo difícil de afirmar en casi cualquier disco de la banda. Watt renace literalmente y decide jugar con la voz de Thorne hasta hacer de ella un verdadero instrumento. Obviamente, aquí también hay pasajes más aburridos que las tomas falsas de una peli iraní y las letras, pues bueno, están para que las cante esta mujer que, gracias a Dios, tiene una dicción bastante pobre. Una vez más, Everything But The Girl hacen de sus limitaciones una virtud.

★★★ ***Nacho Puertas***

Happy Mondays

Greatest Hits

■ *Sello: Dro*

■ Una pandilla de tarados con una afición nada saludable a las drogas. Sí, graciosos, gamberros y entrañables, los Happy Mondays siempre fueron víctima de ellos mismos. En ese Madchester de finales de los ochenta, Stone Roses eran la magia, la mística de algo grande que, como los Beatles antes y Nirvana después, iba a cambiar la fisonomía de la música popular. Ellos, en cambio, se conocían tomando y vendiendo pastillas en Hacienda, tenían en sus filas a un tío que sólo se dedicaba a meterse de todo y luego salir al escenario a bailar. Los músicos no tenían ni idea de música, leer un pentagrama estaba descartado cuando ya tenían problemas para leer un cómic. Los cantantes se supone que cantan con el estómago, el de éste estaba tan lleno de cerveza que no había espacio para respirar. Eran una monada que llenaba páginas de tabloides y publicaciones musicales por igual. Pero es que, además, eran muy buenos. Cuando lo de Squire y compañía no era más que pop de toda la vida con retazos de inspiración genial, lo de Charlatans era una empanada del quince y lo mejor de los Inspiral Carpets era que tenían a Noel Gallagher de roadie, los Mondays eran el primer y verdadero híbrido entre música de baile y rock. Guitarras, bases, groove, hammonds, dejes vocales entre hip hop y pop, melodías con media nota y desarrollos instrumentales de primero de solfeo. Después de su epitafio con Yes Please, su más caro y peor disco, los Mondays se separaron dejando tras de sí clásicos de la talla de Hallelujah, Step On, Kinky Afro o Loose Fit. Ahora vuelven con esta recopilación que incluye viejos temas, algunas remezclas y nuevas grabaciones. Los viejos son geniales, las remezclas no están mal, pero las versiones de Thin Lizzy y Bee Gees son realmente de espanto. De cualquier modo, hay que celebrar que han vuelto y que ya están preparando nuevos temas.

Compra este disco, pues si no solucionan sus problemas fiscales pronto, el próximo lo tendrán que grabar en la cárcel.

★★★★ ***X.S***

Everlast

"Whitey Ford sings the blues"

■ *Sello: Virgin*

■ Este trabajo representa el primer paso en las andanzas en solitario del que fuera líder de House of pain, uno de los más prestigiosos combos de rap y hip-hop. Tras problemas diversos y la disolución del grupo en lo que, tal y como él mismo explica, fue una decisión dura pero necesaria, hemos visto el nacimiento del proyecto de Everlast y cómo su excompañero se iba a Limp Bizkit, otra banda absolutamente imprescindible de la escena americana actual.

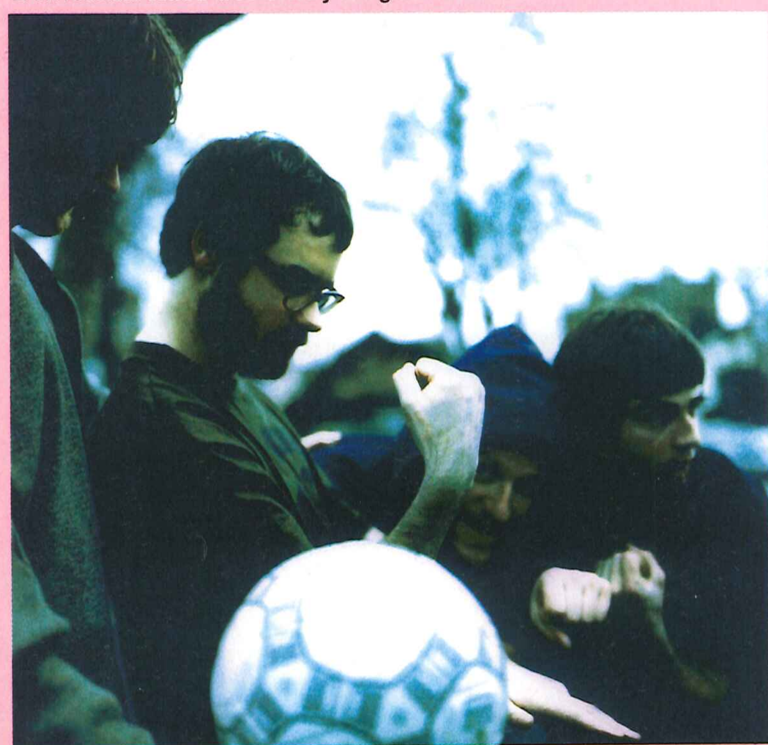
"What it's like" es un tema absolutamente rock, y es en realidad el primer tema que grabó y que le hizo tirar adelante con el disco, pese a problemas personales, de dinero y no tener sello donde publicar. Pero contrariamente a lo que él mismo pensaba, el trabajo es evidentemente un conjunto de temas hip-hop, lo cual resultaba casi evidente, pese a su inicial intención y el título final del disco. Y no es de extrañar, porque tras toda una vida rapeando y rimando al ritmo de las líneas de bajo más originales y potentes resulta un poco difícil romper con todo de la noche a la mañana. De todas maneras, en esta nueva etapa se ha vuelto más tranquilo y sutil, mucho más suave y con melodías más asequibles a todo el mundo, pero todo esto sin perder la calidad a la que nos tiene acostumbrados.

Este álbum abandona parcialmente las bases más bailables del hip-hop que caracterizaron a su anterior banda para adentrarse en todas las variantes del género. "Whitey Ford sings the blues" navega por todos los tipos de hip-hop y rap, desde el más bailable y lleno de scratches de "Get down" hasta el más elegante y con toques rock de "Ends", gran tema muy próximo a los Fun lovin' criminals pasando por el gangsta rap. Además, las variantes logran cubrir casi todos los campos y se acerca tanto al metal próximo a Helmet o Body Count en "Hot to death" como al soul jazzístico en "7 years".

De todas maneras, estos parecidos no resultan un defecto del disco sino una virtud, porque aunque los cortes recuerdan a gente como los ya nombrados o a otros como Wu Tang Clan, Everlast sale glorioso de la mayoría de los temas, consiguiendo además un disco de hip-hop y rap muy variado, interesante y bueno, que ya ha conquistado las listas de ventas de los Estados Unidos. Esperemos que al menos la pérdida de House of pain traiga algo positivo, cosa que de momento parece bastante factible dada la calidad del disco.

★★★★ ***X.L***

■ **En rebeldía contra la sensatez y la higiene facial.**



"THE BETA BAND"

Experimentación Pscodélica

Regal- EMI

La música, y el arte en general, ha avanzado siempre gracias a esos escasos artistas que arriesgan y marcan nuevos caminos y tendencias alejándose de las típicas y sobadas ideas. El primer larga duración de The Beta Band —cuentan además con tres mini-elepés recogidos en un álbum llamado "Three EPs"— es uno de esos pocos trabajos que aparecen de vez en cuando y que no se dedican a repetir los patrones típicos para conseguir escalar en las listas de ventas y hacerse con un dinero fácil y rápido.

Al contrario, en "The Beta Band" nos encontramos con un conjunto formado por diez temas que tienen como punto en común su anticomercialidad y riesgo. Es decir, estamos ante uno de esos discos que fascinan a la crítica y aburren al público en general. Uno de esos trabajos que dividen, ya que habrá quien diga que es magnífico y quien diga que se trata de un trabajo pretencioso con más ganas de pasar a la historia que de ser uno de esos discos que deseas escuchar continuamente.

Y en realidad, parece más bien esto segundo, ya que posee una complejidad casi infinita: temas de más de diez minutos, instrumentos y voces colocados con precisión suiza, sonidos diversos y originales que trufan todos los momentos del trabajo —desde una lavadora centrifugando hasta pisadas en la tierra—, infinidad de estilos musicales conviviendo en graciosa harmonía en cada uno de los cortes,... El problema es que lo que en discos como "Odelay" de Beck o "Paul's Boutique" de Beastie Boys resulta perfecto, aquí carece en parte de frescura, originalidad y divertimento.

El trabajo es un conjunto de temas caracterizados por la fusión, donde cabe casi cualquier ingrediente. Ellos mismos dicen que todo aquello que produce sonido puede entrar a formar parte de sus canciones, y así encontramos, además de los ruidos ya comentados, un batiburrillo de todos los estilos musicales, desde bossanova, percusiones árabes o ritmos brasileños hasta rap tipo Beck, rock emulando un karaoke del "King Creole" de Elvis o un rockabilly bastante naif, pasando por toques de los Beach Boys o de banda sonora de John Barry.

En resumen, un trabajo realmente estimulante y con ideas muy buenas —aunque no todas—, pero que puede resultar aburrido para la mayoría. Así que si no te gusta el riesgo y eres de los que se dedican a oír los temas clónicos de la radiofórmula, manténte alejado.

★★★ ***Xavier Lezcano***

La película del mes

POLVO DE ESTRELLAS

LA NOSTALGÍA FANTASMA



■ ***Star Wars*** **amenaza con pulverizar a cualquier otra película que se atreva a disputarle la supremacía este año.**

Star Wars Episode 1: La amenaza fantasma

■ Director: **George Lucas** ■ Reparto: **Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman**

Vamos a ver, ¿es esta película la respuesta a nuestras plegarias o el aborrecible y sobredimensionado vómito del que nos habla gran parte de la crítica, tanto americana como europea?

Dieciséis años de ausencia es tiempo suficiente para que la saga galáctica vuelva con toda la pompa y circunstancia de los grandes acontecimientos culturales. Que, después de todo, es lo que es. Pero *La amenaza fantasma* ha sido recibida con división de opiniones. Arrasa en las taquillas, pero los que la analizan y comentan no se ponen muy de acuerdo sobre cuál es el lugar que le corresponde en el panteón *Star Wars*.

Lucas, que tras las duras críticas recibidas por *El retorno del Jedi* prometió que la siguiente entrega sería "el punto de vista de una persona diferente", no ha cumplido su promesa y se ha involucrado a fondo en el nuevo proyecto, escribiendo el guión (con estilo perezoso y un poco amateur) y volviendo a ponerse tras la cámara (con el vigor y la profesionalidad de sus mejores días). El tío George no se exponía tanto desde que dirigió la primera entrega de la serie en 1977.

Si sientes curiosidad por cómo empezó todo, el guión de la película es muy rico en incógnitas resueltas. Somos testigos del primer encuentro entre Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker y nos enteramos del origen de C-3PO y R2D2. También conocemos a un tal senador Palpatine antes de que se convierta en líder supremo de un maléfico Imperio sideral y retrocedemos en el tiempo a la feliz época en que Yoda y sus caballeros Jedi preservaban la paz y la justicia en la Vieja República. Esta inmersión en el estanque de los orígenes no está nada mal, el problema es que también debemos asistir a los tediosos prolegómenos de una invasión, la del boscoso planeta Naboo a cargo de la pérfida Federación de Comercio. Como en los pilotos de las series de televisión, gran parte del tiempo se va en presentarnos situaciones y personajes, y después apenas queda metraje para desarrollar el potencial de la trama. Lógico, para eso están previstos los episodios dos y tres.

Por suerte, *La amenaza fantasma* cumple en lo esencial con las exigencias mínimas de un producto *Star Wars*. En algunos puntos, incluso resulta una seria mejora con respecto a lo visto anteriormente. La carrera de cuádrigas motorizadas, por ejemplo, hace que la escena de las zapatillas voladoras de *El retorno del Jedi* parezca una patochada televisiva, y el duelo triangular con sables de luz es más rápido, mejor coreografiado y más adrenalínico que cualquier escena de esgrima y fantasía de las películas anteriores.

Los puristas ya están situando *La amenaza* a la altura de *El retorno del Jedi*, es decir, en los sótanos de la saga, a años luz de las dos primeras entregas. Existen claras similitudes entre las dos, eso está claro. Tanto *La amenaza* como *El retorno* son películas en tres actos claramente diferenciados que acaban en fastuoso combate simultáneo –por tierra, en el espacio y cara a cara entre dos de los Jedi. Pero lo más importante es que las dos tienen un aire de entretenimiento infantil con toques de humor más o menos auto-paródico. Y es que la saga galáctica sigue siendo una noria diseñada, en primer lugar, para divertir a los niños. El resto es nostalgia y mitomanía.

★★★★

Aitana Eguru

■ **Interesante punto de vista, R2, pero me gustaría escuchar una segunda opinión.**



La momia

■ Director: **Stephen Sommers** ■ Reparto: **Brendan, Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Arnold Vosloo**

■ Un argumento que nos resulta familiar desde mucho antes del inolvidable *Abu Simbel Profanation*: con calzón rojo, un Faraón que lleva un número exagerado de siglos durmiendo el sueño de los justos, y, con calzón verde, un grupete de imprudentes egiptólogos que se introduce en la pirámide sorteando miedos y trampas para acabar abriendo la caja de Pandora del horror. El combate, aparentemente desigual, porque todos sabemos que los Faraones son pesos pesados, se irá equilibrando poco a poco gracias a la erudición y astucia de uno de los egiptólogos, en este caso Rachel Weisz. O sea, nada nuevo bajo el sol, y un guión que ni siquiera parece muy digno de ese nombre. Pero, contra todo pronóstico, la película es no sólo potable, sino incluso buena. ¿Milagro? En fin, hasta con peores mimbres se puede hacer una cesta, y esta vez el especialista Stephen Sommers tenía mucho dinero y no le ha faltado imaginación y buen criterio a la hora de gastarlo. Por ejemplo, ha comprado un quintal métrico de efectos que para nada son de saldo, sino de lo mejorcito que puede encontrarse en materia de pirotecnia visual. Y aunque la historia sea poco consistente, ha sabido darle un toque de humor golfo que hace que los agujeros y parches de la historia no se noten demasiado. Los actores tampoco están nada mal, Fraser y Weisz, por ejemplo, hacen pensar que podrían haber rozado el cielo si tuviesen, además de presencia y ganas, un papel decente entre manos. La verdad es que la momia es tan de mantequilla como sus predecesores en el género de la egiptología de ultratumba. Más que miedo da grima y lástima, de puro cochambrosa, torpe y salchichera. Con estos elementos, La momia es más que


■ Will Smith y Kevin Kline se van de gira por el Salvaje Oeste. Que Dios nos coja confesados.

seguro aspirante a la chapuza más entrañable del verano. Una película de terror hedonista y playero que se hace perdonar sus defectos porque nunca comete la soberana estupidez de tomarse a sí misma en serio. A ver si cunde el ejemplo.

★★★ ***Ángel Urtubi***

Wild, Wild West

■ Director: **Barry Sonenfeld**
■ Reparto: **Will Smith, Kenneth Branasgh, Kevin Kline**

■ Tengo una idea. Vamos a coger un actor fetiche, un icono de validez universal. No importa si es capaz de actuar o no. Le pondremos en manos del tipo que dirigió *Men in black*, esa película tan simpática y resultona. Si a eso le añadimos un guión pasado de rosca pero apto para todos los públicos, unos efectos visuales del tipo haced lo que queráis que yo pago la cuenta y algo de humor irreverente y de sal gruesa, conseguiremos... un bodrio. Una porquería de película. Un título que intentaríamos olvidar si no fuese por lo mucho que nos molesta que nos tomen el pelo.

Sonnenfeld tiene un cierto prestigio entre los aficionados al cutrerío de grandes dimensiones, pero no os quepa duda de que no lo merece. No es ni Carpenter, ni Jackson, ni Raimi. Es un tontaina oportunista que intenta hipnotizarnos con su precario sentido del gag visual, su complaciente dirección de actores y la estúpida liberalidad con la que se gasta el dinero de otros. En su último atentado fílmico, la línea argumental es tan tenue que pasa inadvertida y los personajes son torpes calcomanías que vagan sin rumbo por los vericuetos de esta ruidosa farsa.

Pobremente basada en una serie de culto en los años 60, *Wild, Wild West* es la historia de un agente gubernamental (Smith) y su ayudante (Branagh) que intentan impedir que el barbudo y loco Dr Arliss Loveless (Branagh) se cargue al presidente de los Estados Unidos. Para los que no están familiarizados con la serie (o sea, la inmensa mayoría de nosotros) decir que la mezcla de ciencia ficción y western es de lo más torpe y arbitraria.

La química entre los dos actores principales es nula, más que nada porque Smith se las arregla para estar peor que nunca y Kline no deja de preguntarse qué demonios hago yo aquí. Branagh ya no se pregunta nada, porque cada día es más evidente que este hombre ha perdido la brújula. Por si fuera poco, la película ni siquiera es coherente en su apuesta por la alta tecnología visual: la escena cumbre es un inocente (y ridículo) vuelo en bici. Pues qué bien.

★ ***A.U***

Vampiros

■ Director: **John Carpenter**
■ Reparto: **James Woods, Daniel Baldwin y Sheryl Lee**

■ Se han hecho tantas películas de vampiros que, la verdad, a estas alturas decir algo nuevo parece más difícil que la permanencia del Numancia. Las hemos tenido de todos los tamaños, colores y sabores, por eso cuando llega a nuestras pantallas la nueva obra del mago del terror, la serie B y el tomate en lata, John Carpenter, dos cosas pasan por la cabeza: a) por fin la película definitiva que acabará con un género más que agotado; b) otra patochada en la que se han gastado una pasta para hacer que parezca una película hecha con cuatro duros. ¿Y al final qué? Bien, pues un poco de cada. *Vampiros* es algo de todo y bastante de nada, la verdad. Algo de intento de dignificación de la serie B (como *Abierto hasta el amanecer* o *Scream*), un poco de humor de sal gorda -soez y gracioso por la falta de ingenio-, unos buenos chorros de sangre, una historia simple y un reparto sobreactuado, como los suplentes en los partidos de pretemporada. Carpenter sabe que ya no tiene que arriesgar, que puede seguir haciendo lo mismo porque tiene un público tan fiel que le seguirá allí donde vaya. Y él no se mueve. No va a ningún sitio porque donde está, está mejor que bien. Los guiones ya son sólo meras excusas y el pensar escenas de susto, ya casi no vale la pena, sólo hay que mover a los personajes de un lado a otro durante dos horas, hacer que se encuentren con los malos un par de veces y montar una bacanal final con aires bíblicos. Y lo peor de todo es que el truco sigue funcionando. Vampiros arrasa en cartelera y, aun siendo una de las películas más vacía que hemos visto en mucho tiempo, tiene un no sé qué que la


■ James Woods, muy puesto en su papel de insufrible y macarra caza-vampiros a sueldo del Vaticano.

hace un no sé cuantos. Bien, no me explico muy bien, pero es que esto, como lo de los chupasangres, se hace bastante inexplicable. Hay gente que prefiere un cheeseburger a un lenguado, y no hay nada de malo en eso. Yo me quedo con el lenguado, pero los pepinillos del cheeseburger...

★★★ ***Nacho Puertas***

Nunca me han besado

■ Director: **Raja Gosnell**
■ Reparto: **Drew Barrymore, David Arquette, Leelee Sobieski**

■ Para empezar, coge una píldora de suspensión provisional del escepticismo y trágatela. En esta película, Drew Barrymore es una tímida y poco sociable becaria del Chicago Sun Times que aspira a llegar a redactora. Un buen día, el redactor jefe decide darle una oportunidad: la envía al instituto en que estudió para que haga un reportaje sobre la sexualidad de los adolescentes.

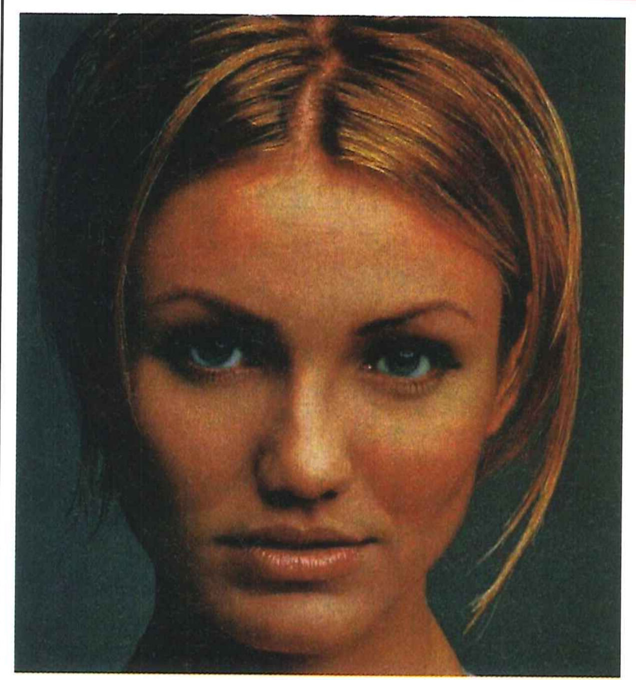
Drew tiene 24 años y (ahí queda eso) nunca la han besado. Los chavales con los que se relaciona tienen siete años menos, y son tan freaks que ninguno de ellos está por la labor de propasarse con la mojigata Drew, para inmensa frustración de sus jefes, que lo que quieren es un reportaje verista y morboso basado en experiencias personales. Así que ella pide ayuda a su hermano (David Arquette), un aspirante a truhán que también se infiltrará en el instituto de marras con la loable intención de revolucionar el gallinero. Como era de prever, la historia evoluciona entre la comedia de sobremesa y la morbosidad ingenua. El patito feo (?) decide hacerse un poco de justicia y, según publicitada frase que resume bastante bien la idea y el alcance de la película, ligar en un año lo que no ligó en 24.

¿Has escupido la píldora? No nos extraña. Pero modera un poco tu cinismo de espectador curtidísimo, harto de que te cuenten una y otra vez la misma historia y más o menos de la misma manera, y permite que te digamos que Drew Barrymore, ella solita, es capaz de salvar esta película de punto de partida tan insustancial y previsible. Sin sofisticación, con dulzura, con esa desarmante naturalidad que la caracteriza, Drew puede convertir en adorable el más unidimensional de los personajes y hacer creíbles las réplicas del más submental de los guiones. Estamos hablando de una buena actriz, casi un milagro de la naturaleza. Imagínate de lo que será capaz el día que le de por protagonizar una película decente.

★★★ ***A.E***

■ Nadie a besado a Drew Barrymore en 24 años. ¿Puedes creerlo?

Este mes recomendamos...





■ ¿Qué qué es lo que pasa con Cameron? A nosotros que nos registren.

¿LA COMEDIA DEL AÑO?

SÍ HOMBRE, Y SI QUIERES, DE LA DÉCADA

Algo pasa con Mary

■ Directores: **Hermanos Farrelli**
■ Voces: **Cameron Díaz, Ben Stiller y Matt Dillon**

Yo también estoy enamorado de Cameron Díaz. Yo, mi vecino y creo que hasta mi panadera se cuestiona su sexualidad cada vez que la chica sale en la pantalla. Y es que es guapa, inteligente, simpática, limpia, no le falta ningún diente y, además, se gana la vida pero que muy bien. Es la típica chica que encantaría a tus padres si la llevases a comer a casa un domingo. Seguro que ayudaría a tu madre a recoger los platos y que afirmaría que ese vestido tan horroroso que tu tía le compró y que la hace parecerse a Roseanne le sienta de perlas. Parecería interesada en las aburridas historias de la mili que siempre cuenta tu padre y, al final, cuando el hombre dijera que eso fue en el cincuanta y nueve, ella exclamaría: "pero si parece mucho más joven". Si salieras con ella te odiaría, pero aparte de eso, seguro que entrarías gratis en todas partes, siempre tendrías mesa en los restaurantes más caros y hasta hamaca en la playa de Benidorm (¿Sales con cameron Díaz y la llevas a Benidorm? Todos los imbéciles tenéis suerte).

Bueno, la película. Pues ya poco queda por decir sobre este enorme blockbuster que es *Algo Pasa Con Mary*. Los directores de *Dos Tontos Muy Tontos* engañan a una de las mejores actrices de Hollywood para que salga en su nueva película, que no es más que otro atajo de sandeces, humor de sal gorda y cantos a la gilipollez. Que salga Matt Dillon ya no es ninguna sorpresa, pues su carrera está en coma desde hace años y Ben Stiller, bueno, este hombre da una de cal y otra de arena, así que tal vez era esto lo que tocaba. De cualquier modo, sería de un esnob imperdonable rajar sin contemplaciones una película que tanta gente ha visto y (esto va a doler escribirlo) ha disfrutado. Y aunque no la hayas visto ya sabes que Dillon está tope en su papel de macarrilla con bigote a lo Saza, que el perro es genial y que, claro, te vas a partir de risa cuando veas la escena de la gomina. No mucho más que decir, poco que comentar y, por bien de la salud de todos, nada que analizar. A mí la película me pareció un bodrio, pero le voy a poner cinco estrellas porque Cameron está guapísima y, además, es el film más realista que he visto en años. Sí, todos queremos a Cameron y, claro, algo pasa con ella. Bien, por los Farelli, los mejores exponentes del nuevo cinema verité.

★★★★★ *Xavi Sancho*

HAPPINESS

EE.UU., 1998

■ Director: **Todd Solondz**
■ Intérpretes: **Jane Adams** (Joy Jordan), **Dylan Baker** (Bill Maplewood), **Philip Seymour Hoffman** (Allen), **Lara Flynn Boyle** (Helen Jordan), **Ben Gazzara** (Lenny Jordan), **Cynthia Stevenson** (Trish Maplewood), **Louise Lasser** (Mona Jordan)

■ Un golpe bajo para los adictos a los finales felices. Solondz consigue atentar contra la pasividad del espectador con este puñetazo fílmico. Sin héroe y sin más trama que la vida misma con sus contradicciones, nos presenta una familia que parece normal pero que padece de normopatía: los *Jordan*; matrimonio maduro en vías de separación y sus tres hijas, en los que reconoceremos unos cuantos males de nuestra sociedad o sea, nuestra "suciedad". *Trish*, la mayor de las hijas felizmente casada con un psicólogo pero sin vida sexual, *Helen* escritora de éxito con crisis de autenticidad y *Joy*, la menor, que aún no se ha encontrado a sí misma. A partir de los Jordan irán entrando en escena una serie de personajes en apariencia inofensivos que nos harán reír para no llorar. El filme está lleno de gags de un humor más que negro, literalmente espantoso. En fin, nadie quedará indiferente después de alquilar este ultimátum a los que van de optimistas.

★★★
Isabel Graupera

AMERICAN HISTORY X

EE.UU, 1998

■ Director: **Toni Kaye**
■ Intérpretes: **Edward Norton** (Derek), **Edward Furlong** (Danny)

■ Polémico filme sobre el racismo, aunque en realidad es una tesis sobre la naturaleza y el origen de la violencia. Polémica y tensión es la que se generó durante el rodaje entre director y protagonista, Kaye no quería trabajar con Norton, y puso en entredicho su calidad como actor al declarar que un chico burgués como él no estaba capacitado para interpretar un personaje de extracto social tan alejado al suyo. Los productores consiguieron que Ed protagonizara el filme, una verdadera suerte, ya que actúa de manera magistral encarnando a Derek, un skinhead activista convencido que es encarcelado por asesinato. Danny (Ed Furlong) durante el tiempo en que su hermano cumple condena lo idolatrará y imitará, siguiendo sus pasos. El director del instituto y antiguo profesor de Derek dará una segunda oportunidad a los dos hermanos. American History X es un ejemplo de cómo el cine puede convertirse en un documento histórico. Podríamos citar más de una producción de finales de los noventa que ha tratado sobre la intolerancia racial o social. Pero ninguna de ellas ha profundizado en el por qué, la mayoría se han limitado a exponer con más o menos pericia las consecuencias del odio. Nos encontramos ante una obra que tiene muchas probabilidades de no sólo obtener más de una estatuilla sino de convertirse en un clásico, testimonio de una época de desigualdades e injusticias.

★★★★ *I.G*

MI NOMBRE ES JOE

Gran Bretaña-Alemania-España, 1998.

■ Director: **Ken Loach.**
■ Intérpretes: **Peter Mullan (Joe), Louise Goodall (Sarah), Gary Lewis (Shanks).**

■ Ken Loach es un director que, sin haber entrado jamás en los círculos más comerciales del cine, goza de un prestigio entre público y crítica como no tienen otros cineastas europeos de su generación. Sus ideas en clara oposicion con la política conservadora y liberal de la que fuera primer ministra de Inglaterra durante casi quince años, Margaret Thatcher, se reflejan en logrados largometrajes de denuncia como Riff-Raff, Lloviendo piedras y Ladybird, Ladybird; comedias, dramas y tragicomedias protagonizadas por las clases más oprimidas por thatcerismo.

En las citadas películas se hablaba de obreros en paro, familias desestructuradas y problemas de drogadicción; estas temáticas se repiten invariablemente en Mi nombre es Joe, filme que es un nuevo toque de atención para el gobierno británico, esta vez capitaneado por el laborista Blair. Pero es que no sólo se trata de denunciar, pues Ken Loach tiene una forma de hacer cine de lo más original, con actores semiprofesionales, muchas veces protagonistas reales de las mismas historias. El estilo narrativo del creador inglés consigue acercarse y contactar de un modo sorprendente con la calle, de forma que sus películas se convierten en verdaderos documentales sociales.

★★★★ *I. G*

Deathmatch

Tal vez haya juegos mejores, más atractivos o más baratos. Pero estos son los que más venden. Rindamos entregada pleitesía al vil metal.

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10

1. Alien Vs Predator
2. Star Wars- Amenaza fantasma
3. Outcast
4. Need for Speed IV
5. Heroes of Might & Magic
6. Starcraft: Brood War (Castellano)
7. Civilization II: Call to power
8. Alpha Centauri
9. Commandos: Más allá del deber
10. Residen Evil 2

PSX Top 10

1. V-Rally 2
2. Driver
3. Syphon Filter
4. Final Fantasy VII (Plat.)
5. Gran Turismo (Plat.)
6. Metal Gear Solid
7. Bloody Roar 2
8. Crash Bandicoot 2 (PlaT.)
9. Colin Mc Rae Rally
10. Resident Evil (Plat.)

N64 Top 10

1. Castlevania
2. Quake II
3. Star Wars Episodio 1: Racer
4. F-1 World Grand Prix
5. Golden Eye 007
6. Mario Kart 64
7. All Star Tennis'99
8. The Legend of Zelda
9. F-1 World Grand Prix
10. V-Rally '99

Game Boy Top 10

1. International Superstar Soccer'99 (C.)
2. Super Mario Bros. Deluxe (C.)
3. Bugs Bunny Crazy Castle 3 (C.)
4. Warioland 2 (C.)
5. The Legend of Zelda DX
6. Bugs Bunny & Lola Bunny (C.)
7. Sylvester & Tweety
8. V-Rally (C.)
9. Super Mario Land 3
10. Donkey Kong Island 2

Top 10 Japón
(Todos los sistemas)

1. Mario Golf N64
2. Super Robot War Complet Box PSX
3. Racing Lagoon PSX
4. Dance Dance Revolution PSX
5. Ace Combat 3 Electrosphere PSX
6. Beat Mania append Gottamix PSX
7. Simple 1500 Series Vol 10 PSX
8. Pokemon Stadium N64
9. Segare Ijiri PSX
10. Azure Kingdom: Slot Machine Simulator PSX

Top 10 EE. UU
(Consolas)

1. Super Smash Bros N64
2. Pokemon Red GB
3. Pokemon Blue GB
4. Star Wars: Racer N64
5. Ridge Racer Type 4 PSX
6. Super Mario Bros DX GB
7. Street fighter Alpha 3 PSX
8. Syphon Filter PSX
9. Mario Party N64
10. Need for Speed: High Stakes PSX



Top 10 G.B.
(Todos los sistemas)

1. Gran Turismo PSX/PC
2. Star Wars: Racer N64
3. Tomb raider II PSX/PC
4. Final Fantasy VII PC7/PSX
5. Grand Theft Auto PC/PSX
6. Brian Lara Cricket PC/PSX
7. Grand theft auto: London 1969 PC/PSX
8. FIFA '99 PC/N64/PSX
9. Star Wars episode 1: The Phantom Menace PC
10. Crash Bandicoot 2 PSX


"Algunos videojuegos son más rentables que casi cualquier película".
Peter Molyneux dixit.

Peter Molyneux

¿Recibirán algún día los videojuegos la consideración que merecen? ¿Dejarán de ser considerados el pariente pobre de la producción cultural? El diseñador de software Peter Molyneux opina que sí.



La BAFTA es la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y Televisivas, vamos como la Academia de Cine de Aitana Sánchez-Gijón y la de Televisión de Antonio Mercero, pero juntas y con una sección dedicada al software interactivo. El próximo mes de octubre, esta Academia concede sus premios anuales. Y esta vez, por segundo año consecutivo, se premiarán los mejores vídeo juegos del año.
Peter Molyneux es uno de los más respetados diseñadores británicos. A él se dirigió la BAFTA para preguntarle qué demonios se estaba cociendo en el mundo de los videojuegos. Y a él nos dirigimos nosotros para que nos hable del interés de la BAFTA por la cultura virtual.

¿De dónde surgió el interés de la BAFTA por el mundo de los videojuegos?

Hace casi dos años recibí una llamada suya y me quedé alucinado. Estaban preparando estos premios y me preguntaron si quería formar parte del jurado. Dije que sí, por supuesto, aunque fue más bien porque me apetecía mucho trabajar junto a todas esas estrellas del cine y la televisión. Fue una decepción terrible ir a la primera reunión y ver que no había nada de glamour.

¿De dónde surgió el interés de la BAFTA por el mundo de los videojuegos?

Su deseo de involucrarse en el mundo de los videojuegos y del entretenimiento interactivo en general nace del miedo que les provoca pensar que se están perdiendo algo muy importante que está pasando por ahí fuera y que no controlan. Los ejecutivos del cine y la televisión saben que, en muchos casos, los videojuegos más vendidos dan más dinero que las películas más taquilleras. Ven como los niños prefieren enchufarse a su consola que pararse ante el televisor.
Se dieron cuenta de que los videojuegos son cada día más importantes y que tenían que hacer algo al respecto. En cualquier caso, no entienden cómo funcionan o se desarrollan.

¿Y por qué presta atención el mundo de los videojuegos a la BAFTA?

The videogames business has to realise that, despite what we may think, and the success of *Arcade* is a perfect example of this, the games market is becoming mass market. It's not just the hobby of a few geeks any more. It's much bigger than that. And if we want it to continue growing, then it can only be helpful for us to join forces with BAFTA and work with people who've had experience of reaching mass markets with entertainment for almost 100 years.

¿Y por qué presta atención el mundo de los videojuegos a la BAFTA?

El negocio de los videojuegos tiene que darse cuenta de que el éxito de revistas como la vuestra o muchas otras que han ido apareciendo últimamente quiere decir algo. El mercado de los videojuegos es un mercado masivo. Los videojuegos no son el pasatiempo de cuatro niños y adolescentes. Son mucho más que eso. Si queremos que esto siga creciendo, lo mejor es unir nuestras fuerzas con la BAFTA y trabajar con gente que sabe cómo llegar a un mercado masivo. Ellos saben cómo hacerlo.

¿Crees que la BAFTA puede ser el punto de encuentro entre el mundo de los videojuegos y el de la televisión y el cine?

En efecto. La BAFTA se da cuenta de que los videojuegos son lo mismo que la televisión hace medio siglo y quiere saber más de lo que se cuece en el mundillo. Ahora mismo, los videojuegos y la televisión son como dos grandes animales midiendo sus fuerzas, reconociéndose.

¿Y cómo puede la BAFTA conseguir que mejoren los videojuegos?

GoldenEye es un buen ejemplo de un juego que ha hecho muy buen uso de una licencia cinematográfica. El resultado fue un juego magnífico con una ambientación excepcional. El toque Bond fue de lo más especial. Con *La amenaza fantasma* se ha perdido una gran oportunidad. A un bombazo cinematográfico puede seguir un videojuego que explore territorios nunca alcanzados. A medida que la BAFTA se involucre más y más en el mundo de los videojuegos, su presencia se notará en este tipo de situaciones.

Entonces, ¿la BAFTA hace algo más que terribles ceremonias de entregas de premios?

Bueno, los premios son una parte muy importante de la labor de la BAFTA. El pasado mes de octubre, los primeros premios interactivos se entregaron en el transcurso de una cena en la que Rare acabó siendo la reina gracias a *GoldenEye 007*.
Por lo que respecta a los videojuegos, la BAFTA tiene la oportunidad de hacer algo más que entregar premios. En este momento no hay ningún lugar en el que los desarrolladores británicos podamos reunirnos para hablar de nuestros problemas. No hay tampoco ningún organismo que nos represente o defienda. Si, por ejemplo, un periódico quiere publicar un artículo acerca de la violencia de los videojuegos, ¿a quién se dirige? ¿Cómo me localizan? Ahora con la BAFTA será fácil organizar este tipo de cosas.

De todos modos, ¿no ha habido ya antes intentos de articular las relaciones entre estos dos mundos? Por ejemplo, a principios de la década se hablaba de «Siliwood», que era la unión entre Silicon Valley –era la primera época de los CD-ROMs— y Hollywood. Se suponía que era para producir películas interactivas. El matrimonio duró poco...

Por aquel entonces, le costó a Hollywood un par de años y un montón de dinero darse cuenta que la tecnología no estaba aún preparada para el tipo de experiencias interactivas que ellos querían generar. La industria de los videojuegos era mucho más ingenua entonces, por supuesto, y cuando Hollywood llegó coqueto y haciendo miraditas no estuvimos preparados para recibirlos. No hubo matrimonio por eso. Nos pusimos nerviosos y no pasó nada. Ahora somos más mayores y sabios.

¿Crees que la tecnología de 1999 puede hacer esos sueños realidad?

La diferencia actual es que cuando un juego para PC buenísimo llega a mis manos las imágenes que me ofrece tienen calidad cinematográfica. Ha sido un gran avance. Ahora, además, tenemos más cosas que ofrecer. Un buen ejemplo de nuestro potencial actual es el fenómeno Lara Croft. Gracias al personaje, se hará una película sobre Tomb Raider, y no será una producción serie B, sino una película de gran presupuesto y un éxito casi seguro.

¡Tiembla industria!

■ La BAFTA británica es una de las primeras instituciones que parecen haberse dado cuenta de que algo debe cambiar para que todo siga igual. Ya no pueden permitirse el lujo de mirar a los locos del píxel y la interfaz por encima del hombro, porque los videojuegos son un fenómeno de masas con adeptos en todo el espectro de edad. Ya no son un pasatiempo para menores de diez años, existe un amplio parque de devotos del teclado a la consola que se toma su afición en serio y no está dispuesto a aceptar condescendientes palmaditas en el hombro.
Así que los premios de la BAFTA a los mejores juegos del año suponen un claro precedente. En cuestión de pocos años, la industria cultural española seguirá este ejemplo. De acuerdo, aquí la cosa está todavía en pañales, especialmente (salvo honrosas excepciones) en lo que se refiere a producción de software autóctono. Pero llegará el día en que las televisiones privadas de nuestro país transmitirán la primera gala anual de premios al entretenimiento interactivo. Y entonces ya no habrá vuelta atrás, cine, televisión y videojuegos habrán entrado en la fase definitiva de normalización de sus relaciones. Y será un contacto enriquecedor, no una simple coexistencia pacífica.

■ PHOTOGRAPHY: MARC BURDEN

¡HAZTE OÍR!

Una vez examinada la primera remesa de cartas dirigidas a la sección TOP 100, ya tenemos un veredicto provisional: *Zelda: Ocarina of time* es vuestro juego preferido. Cuando habláis de él, a muchos de vosotros se os dispara la máquina de encadenar superlativos. Pero coincidís en un par de conceptos clave: jugabilidad y magia. Y en la rendida admiración que profesáis al doctor Miyamoto. En este número publicamos algunas de las listas, una selección apresurada, para que veáis que las estamos recibiendo y no nos olvidamos de vosotros. Pero nos hacen falta MÁS. Adelante, estamos confeccionando una lista de los 100 mejores videojuegos de la historia y tu opinión no sólo cuenta, es imprescindible. Así que ya estás haciendo lo mismo que este puñado de probos ciudadanos y ciudadanas y enviando tus diez preferidos a:

TOP 100 TopJuegos

Paseo San Gervasio, 16-20 08022, Barcelona

ORIOL GONZÁLEZ (Corçà)

1. Sonic (todos los anteriores a Sonic 3d)
2. James Pond
3. Dr. Robotnik
4. Zelda: Link's awakening
5. Super Mario 64
6. Wave Race 64
7. Soleil
8. Zelda: Ocarina Of Time
9. Goldeneye 007
10. Lylat Wars

Si tuviera que elegir uno solo creo que elegiría Sonic & Knuckles. *Reúne la mayor cantitad de personajes, enemigos y material del mundo de Sonic en un solo juego y, además, te permite redescubrir los viejos Sonic.*

JESÚS A. RUILOBA GARCÍA (Santander)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Final Fantasy VIII (PS)
4. Tekken 3 /PS)
5. Turok 2 (N64)
6. South Park (N64)
7. Gran Turismo (PS)
8. 1080° Snowboarding (N64)
9. Commandos: Behing enemy's lines (PC)
10. ISS 98 (N64)

Creo que Zelda es el mejor, por sus gráficos, su sonido, su libertad de movimiento, porque es largo... ¡es el mejor! No hay más observaciones porque es el mejor.

ANDER MARTÍNEZ (Santurtzi, Vizcaya)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (n64)
2. Metal Slug X (Neo geo CD)
3. Metal Gear Solid (PSX)
4. 1080° Snowboarding (N64)
5. S.W. Episode 1 Racer (N64-PC)
6. Mario 64 (N64)
7. Mario Party (N64)
8. Crash Bandicoat 3 (PSX)
9. Donkey Kong Country 3 (SNES)
10. Mario Kart 64 (N64)

ROBERTO VILLAVERDE (Mallorca)

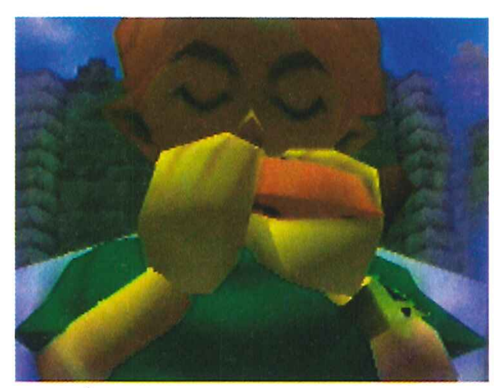
1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. Half Life (PC)
3. Heroes Of Night And Magic (PC)
4. Super Mario Kart (SN)
5. Metal Gear Solid (PSX)
6. Gran Turismo (PSX)
7. Resident Evil 2 (PSX)
8. International Superstar Soccer 64 (N64)
9. Yoshi's Island: Super Mario World 2 (SN)
10. Goldeneye 007 (N64)

Son tantos los motivos que convierten a Zelda en el mejor juego de la historia... Yo destacaría estos puntos clave: desarrollo no lineal, sistema de combate revolucionario, ambientación inigualable, enormes jefes finales, animaciones casi infinitas, gran argumento con escenas cinemáticas, puzzles made in Zelda, miles y miles de pequeños aunque enormes detalles... Pero por encima de todo está la magia Nintendo, que impregna cada uno de sus dorados megas. La pasión de Miyamoto por la perfección quiebra cualquier fecha de lanzamiento a cambio de una jugabilidad sin límites y un mapeado inmenso. En calidad anda muy parejo a Metal Gear, pero es el triple de largo. Sencillamente, es el mejor.

CARLOS LLANOS (Madrid)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. Goldeneye 007 (N64)
3. Secret Of Mana (Supernes)
4. Wave Racer 64 (N64)
5. Turok 2 (N64)
6. 1080° Snowboarding (N64)
7. Super Mario 64(N64)
8. Final Fantasy VII (PSX)
9. Resident Evil 2 (PSX)
10. The Legend Of Zelda: Link's Awakening (GB)

Aparte de mostrar aspectos técnicos impresionantes, Zelda tiene algo de especial, algo que lo convierte en algo distinto y único. Es algo más que un peliculón, crea un mundo donde ya puedes estar tranquilamente pescando, como muerto de miedo entrando en un cementerio. De ahí su superioridad ante Metal



Gear. Éste último es sólo una sensación, pero en Ocarina Of Tine hay mucho más, es como estar en el mundo Zelda.

DANIEL TORDOSA (Parla)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. Metal Gear Solid (PSX)
3. Final Fantasy VII (PSX)
4. Sega Rally 2 (DC)
5. Tekken 3 (PSX)
6. Gran Turismo (PSX)
7. Silent Hill (PSX)
8. Carmageddon II (PC)
9. Ridge Racer 4 (PSX)
10. Super Mario 64 (N64)

Me he pasado Zelda *tres veces y estoy esperando otra para conseguir todas las armas e items especiales. Nunca me canso, es un juegazo.*

SERGIO CALAMARDO (Parla)

1. Tomb Raider III (PSX)
2. Zelda (N64)
3. FIFA 99 (PSX)
4. Metal Gear Solid (PSX)
5. Colin MacRae Rally (PSX)
6. Final Fantasy VII (PSX)
7. Resident Evil 2 (PC)
8. Tekken 3 (PSX)
9. Sega Rally 2 (DC)
10. NBA Live 99 (PSX)

Tomb Raider *está muy bien, ¡pero la tía!*

MANUEL GONZÁLEZ (Granada)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. International Superstar Soccer 98 (N64)
3. Gran Turismo (PSX)
4. Monkey Island II (PC)
5. Mario 64 (N64)
6. Goldeneye 007 (N64)
7. Mario Kart (SNES)
8. Super Metroid (SNES)
9. Shinning Force II (Megadrive)
10. Metal Gear Solid (PSX)

El que dude que Ocarina of Time *es el mejor juego de todos, es que no tiene ni idea de videojuegos.*

LUIS BORJA SANTOS (tenerife)

1. Final fantasy VII (PSX)
2. Soleil (Megadrive)
3. Story Of Thor (Megadrive)
4. Alundra (PSX)
5. Zelda (Gameboy)
6. Gran Turismo (PSX)
7. Shinning Force II (Megadrive)
8. Worms (PSX)
9. Monster Max (Game Boy)
10. ISS Pro 98 (PSX)

Final Fantasy VII *es un juego excelente, con unos gráficos impresionantes, una historia absorbente y, sobre todo, es duradero (todavía tiene secretos no descubiertos por mí). No he incluido en la lista* Metal Gear Solid *porque no lo he jugado todavía.*

CARLOS SALOR (Parla)

1. Sega Rally 2 (PSX)
2. Zelda: Ocarina Of Time (N64)
3. Metal Gear Solid (PSX)
4. Resident Evil 2 (PSX)
5. Silent Hill (PSX)
6. Gran Turismo (PSX)
7. ISS 98 (N64)
8. FIFA 99 (PSX)
9. Colin MacRae Rally (PSX)
10. Turok 2 (N64)

Sega Rally 2 *ofrece auténtica velocidad, derrapes, efectos de luces impresionantes, toda una auténtica pasada, aunque en japonés o inglés.*

ANTONIO BENZAL (El Prat, Bacelona)

1. The LegendOf Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. Goldeneye 64 (N64)
3. Mario 64 (N64)
4. Banjo Kanzooie (N64)
5. Diddy Kong Racing (N64)
6. Mario Kart 64 (N64)
7. Mission: Impossible (n64)
8. V Rally 99 (N64)
9. Lylat Wars (N64)
10. Yoshi's Story (N64)

Mi juego favorito es Zelda 64 *porque tiene los mejores gráficos jamás vistos en cualquier juego. El argumento te engancha, y eso que yo sólo puedo jugar los miércoles y los fines de semana. Los puzzles son de una pequeña elevada dificultad, lo que gusta a cualquier jugador. En definitiva, este es el mejor juego para cualquier consola porque es una maravilla de aventura, te guste o no te guste el rol. Cuando acabas tienes ganas de más Zelda, ya que el final es muy abierto. Si sacan* Zelda II 64 *seré la persona más feliz del mundo.*

MARTA FERNÁNDEZ (Madrid)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Tima (N64)
2. Secret Of Mana (Super Nintendo)
3. Super Mario RPG (Super Nintendo)
4. Chrono Trigger (Super Nintendo)
5. Zelda: Link's awakening (Game Boy)
6. Final Fantasy VII (PC)
7. Mystical Ninja (N&$)
8. Goldeneye 007 (N64)
9. Starcraft (PC)
10. Super Mario 64 (N64)

Si Zelda se convirtiese en un chico/a, todos le llamarían chico/a diez. Y no sólo sería una fachada, tendría algo más, se convertiría en una de esas personas que tienen algo especial, algo mágico. Precisamente eso es lo que más me gusta, porque cuando llevas un tiempo jugando descubres que lo mejor no es el aspecto técnico, sino la magia y la completa recreación del mundo Zelda.

MOISÉS ARÁEZ (La Ñora, Murcia)

1. The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Donkey Kong Country (Super nes)
4. F Zero X (N64)
5. Resident Evil 2 (PSX)
6. Worms: Armaggedon (PC)
7. Banjo Kazooie (N64)
8. The Course Of Monkey Island (PC)
9. Abe's Exxodus (PSX)

Zelda *es simplemente, genial. Al principio parece algo raro, pero una vez juegas lo suficiente te absorbe. Un juegazo que no funcionará en ninguna caja gris y un dios comparado con* MGS. *Ojalá Miyamoto viva mucho tiempo o que sus hijos hereden su capacidad para realizar juegos que cada vez que salen al mercado rompen moldes.*

GERARD MASNOU (Arbúcies, Girona)

1. Doom (PC)
2. Monkey Island 2 (PC)
3. Dungeon Keeper (PC)
4. Half Life (PC)
5. Alone In The Dark (PC)
6. Super Mario 64 (N64)
7. System Shock (PC)
8. Lands Of Lore (PC)
9. Deffender Of The Crown (PC)
10. Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)

¿El videojuego más absorbente de todos los tiempos? Seguro. Recuerdo haberme pasado toda la noche jugando a Doom, *hasta las tres de la madrugada. Noté que estaba muerto de miedo. Era la primera vez que pasaba miedo utilizando un ordenador. Y la verdad es que la experiencia me abrió los ojos. Experiencias como ésta son la causa de que nos enganchemos a los videojuegos.*

JORDI MARTÍ (Barcelona)

1. Grim Fandango PC)
2. The Secret Of Monkey Island (PC)
3. Heroes Of Night And Magic (PC)
4. Day Of The Tentacle (PC)
5. Populous (PC)
6. Goldeneye 007 (N64)
7. Mario Kart (N64)
8. Half Life (PC)
9. Banjo Kazooie (N64)
10. Toonstruck (PC)

Sin duda alguna, Grim Fandango *es el mejor juego que he tenido oportunidad de disfrutar. Según mi criterio es mucho mejor que* Zelda, *el supuesto mejor videojuego de la historia. Si miro los gráficos de* Zelda *me parecen borrosos y, además, bastante soso, en la mayoría de los casos. En cambio, los de* Grim Fandango *(aunque la cámara está inmóvil) tienen una calidad sorprendente y son muy nítidos además de imaginativos. Pero más imaginativa es la historia en sí (la de* Zelda *está más sobada que las canciones de Alejandro Sanz) y los diálogos son simplemenet geniales, sobre todo por la magnífica traducción de las voces ¡Es un juego casi perfecto!*



Necesitas al menos tres horas para descubrir si un juego merece la pena o no. Cuenta los juegos que hay en esta guía de compras y verás la de horas que te hemos ahorrado. Reconoce que no te lo mereces...

PlayStation Top 20

1. V-Rally 2
Infogrames
8.990 ptas.
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en V-Rally 2 sólo está al alcance de los buenos conductores.
★★★★

2.Driver
GT
8.490 ptas.
Driver ha dado un paso más allá, ha conseguido dotar de emoción un género plagado de simuladores cada vez más realistas. Para apreciarlo como merece, debemos tener en cuenta que no es un simple simulador de carreras, sino más bien un curso acelerado de conducción virtual.Y además, con genuina ambientación setentera y cinéfila.
★★★★★

3. Syphon Filter
Sony
8.490 ptas.
Juego de acción y espionaje desarrollado en EE.UU que tiene poco que envidiárle a Metal Gear Solid. Estrellas invitadas: el motor de Tomb Raider y los disparos a la cabeza de GoldenEye.
★★★★

4. Final Fantasy VII
Sony
3.990 ptas.
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
★★★★★

5.Gran Turismo
Sony
3.990 ptas.
Probablemente el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
★★★★★

6. Metal Gear Solid
Konami
7.490 ptas.
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, Metal Gear tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
★★★★★

7. Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza.
★★★

8.Crash Bandicoot 2 Platinum
Sony
3.990 ptas.
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
★★★

9. Colin McRae Rally
Sony
8.490 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
★★★★★

10. Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 ptas.
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de Ya sé lo que hicisteis el último verano. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
★★★★★

11. Time crisis Platinum
Sony
3.990 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
★★★★★
★★

12. FIFA 99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

13. Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche. ★★★★★

14. Cool Boarders Platinum
Sony
3.990 ptas.
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

15. Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de *F1* sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
★★★

16. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está toscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones.
★★★

17. Tekken 3
Sony
8.490 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el *Mario* de los juegos de lucha. ★★★★★

18. Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última, aunque la participación en un combate de estrategia estilo Risk es donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

19. Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat 'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
★★★★★

20. Need For Speed Road Challenge
Ea Sports
7.990 ptas.
Snowboarding para las masas. Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es Gran Turismo.★★★★

También a la venta...

Lucha

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
Virgin
7.990 ptas.
Una Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de Street Fighter y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
★★

Street Fighter Alpha 3
Virgin
7.990 ptas.
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
★★★★★

Bloody Roar
Hudson
Precio no disponible
Le faltan movimientos, pero los que tiene son rápidos y ágiles. Los luchadores se pueden transformar en bestias feroces.
★★★

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat 'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho".
★★★★

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un *beat 'em up* menos ostentoso que *Tekken*, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
★★★★

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive
3.990 ptas.
Como los tres anteriores; la rápida y cómica lucha que ofrece este juego sólo satisfará a los fans de la serie.
★★★

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
★★★★

Street Fighter Collection
Virgin
Precio no disponible
Bofetadas multiplicadas por tres: contiene los dos *Street Figher* y un *Street Fighter Alpha* retocado. Hay una buena selección de luchadores, pero le falta la destreza y el carácter adictivo que tiene *Tekken*.
★★★

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor *beat 'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
★★★★★

WCW Nitro
THQ
8.990 ptas.
Unos controles para partirse de risa e interacción cero. Estos chiflados en bañador no te despertarán ninguno de tus instintos ocultos.
★★

WCW/nWo Thunder
Proein
8.490 ptas.
Un wrestling soporífero. Es lento y no responde bien. Un bodrio total.
★

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
★★★★

Carreras

GTA: London
Proein
4.990 ptas
Una buena secuela del mítico Grand Theft Auto. Está ambientado en el Londres de finales de los 60, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
★★★

Eliminator
Sony
7.990 ptas.
Toda una maravilla del tedio. Magníficas equivocaciones en cuanto al planteamiento de la idea original, una impresionante falta de sentido de la diversión, flamantes aeronaves que parecen sacadas del desguace, poderosas armas que matan...de aburrimiento, en fin. Un juego difícil de superar en su estilo.
★

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
★★★★

Formula 1 '98
Psygnosis
7.990 ptas.
Una simulación de conducción muy mediocre. Vistas inadecuadas y un manejo horrible. Qué lástima.
★★

Micro Machines v3
Codemasters
4490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando.
★★★★★

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor *NFS* hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
★★★★

Psybadek
Psygnosis
7.490 ptas.
Una mezcla de plataformas y snowboard. Bonitas peripecias, pero es tan difícil como absurdo.
★★

Rally Cross 2
Sony
6.990 ptas.
Tres coches y tres tipos de terreno. Demasiados choques, carreras fuera de la pista y un manejo terrible.
★★

Rage Racer
Sony

7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por *Ridge Racer Type 4*.
★★★★★

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

Road Rash 3D
EA
7.990 ptas.
Un juego de carreras para la gente a la que le gusta ver moratones en sus semejantes, pero esta extraña combinación a base de competir y abofetear a otros conductores no cuadra muy bien.
★★★

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

Running Wild
Sony
6.990 ptas.
Con lo que puede considerarse el primer *run 'em up* te parecerá que vas a pie. Muy lento.
★

Tank Racer
Ubisoft
Precio no disponible
Ni siquiera las 22 pistas con escenarios que puedes destrozar a tu antojo hacen atractiva esta carrera de ruidosos tanques.
★★

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de *Colin McRae* está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

Actua Golf 3
Gremlin
7.990 ptas.
Buenos golpes, ocho circuitos, toda una variedad de torneos tanto en los modos para un jugador como en el multijugador, y unos decorados encantadores. No ofrece nada nuevo, pero su habilidad y los maravillosos comentarios de Peter Alli lo dejan en muy buena posición.
★★★★

Actua Soccer 3
Gremlin
7.990 ptas.
Agradablemente difícil y de gráficos muy fluidos. Un juego que discurre como una defensa brasileña bien compenetrada. Le falla la animación en ocasiones, pero sigue siendo una buena continuación, aunque no muy mejorada.
★★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
★★★

Bloodlines
Sony
6.990 ptas.
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

Triple Play 2000
EA
5.990 ptas.
Un juego que transpira amor por el beisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
★★★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
★★★★

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Sony
7.490 ptas.
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son los principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela, con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tennis Arena
Ubi Soft
Precio no disponible
Está bien, pero no ofrece nada que no tengan ya los muchos simuladores de tenis que hay por ahí. Al sacrificar las tácticas complicadas para ganar en simplicidad, pierde profundidad.
★★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 ptas.
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

Plataformas

Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 ptas.
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a *Mario 64* pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
★★★

Croc 2
EA
7.990 pts. Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
★★★

Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.490 ptas.
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de *Mario*, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Legacy of Kain: Soul Reaver
Proein
7.995 ptas.
No es tan difícil como *Tomb Raider III*, quizá tampoco tan fascinante, pero la combinación de aventura y RPG siempre brinda mucha emoción. En *Soul Reaver* (no lo confundas con *Blood Omen*, que era un título de menor calidad) tienes además la ventaja de no perder tiempo mientras se cargan los niveles, pues eso ocurre automáticamente.
★★★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con *bonus* pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
★★★

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
★★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico *Flashback*. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Pandemonium 2
BMG Interactive
Precio no disponible
Plataformas en pseudo-3D, ya que el camino ya está marcado. Además, no encontrarás ningún tipo de reto. Caos total.
★★

Rugrats
Proein
5.990 ptas.
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D *Earthworm Jim*. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
★★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Tenchu
Activision
8.490 ptas.
Este juego de lucha y exploración (una combinación de Lara Croft y artes marciales) protagonizado por un sujeto que se mueve con ayuda de un garfio, podría haber alcanzado las cinco estrellas si no fuera por el parpadeo de pantalla y la cámara molesta.
★★★★

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
★★★

Shoot´em up

Apocalypse
Proein

8.490 ptas.
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que *Doom* va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un *shoot 'em up* con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
★★★★

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Nuclear Strike
EA
Precio no disponible
Varios vehículos, helicópteros, pistolas, misiones y demás, junto con el factor de estrategia que nace del hecho de que hay poco fuel y armas. Bastante aburrido.
★★

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

Retro Force
Psygnosis
6.990 ptas.
Un *shoot'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de *R-Types*. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

R-Type Delta
Sony
7.990 ptas.
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes *mouse*, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
★★★★★

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
★★★★

Global Domination
Psygnosis
7490 ptas.
Bastante difícil de aprender a jugar, pero a la larga, este juego de guerras usurpacerebros gusta y satisface.
★★★

KKND: Krossfire
Infogrames
7.990 ptas.
Frustrante dificultad en «apuntar y hacer clic», con un modo especial para dos jugadores.
★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a *Command & Conquer*, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★★

Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shok.
★★

Diver's Dream
Konami
8.490 ptas.
Es en esencia un juego del estilo de *Tomb Raider*, pero subacuático. *Diver's Dream* está lleno de monstruos marinos y misiones inteligentes pero es lento y ofrece poco margen de respuesta. Reproduce muy bien la sensación de estar bajo el agua.
★★★

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay a resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un librito de pasatiempos.
★

Shangai: True Valor
Activision
7.990 ptas.
Juego chino horroroso de emparejamiento de fichas. Muy complicado.
★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness* y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de

combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
★★★

Music Creation for the PlayStation
Codemasters
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
★★★

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

PC Top 20

1.Aliens VS Predator
EA
3990 ptas.
Juega como *marine*, Alien o Predator, y prueba suerte en cualquiera de los 10 niveles. El diseño de los escenarios es excelente y la atmósfera está muy bien conseguida, pero puede ser demasiado difícil.
★★★★

2. Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma
EA
7.995 ptas.
Una aventura gráfica con licencia Star Wars que permite a los fans de la trilogía repasar de arriba a abajo *La amenaza fantasma*.. Tal vez esperábamos un poco más, pero no es un mal juego.
★★★

3.Outcast
Infogrames
5.990 ptas.
Todo un mundo por explorar, un argumento de Óscar y un genial repertoriode armas e ítems. Un defectuoso sistema de gráficos perjudica mucho a este juego atractivo y original.
★★★

4. Saga: La Furia de los Vikingos
Friendware
7.450 ptas.
Intenta aumentar la natalidad en tu aislada y mugrienta aldeucha vikinga. Después surca los mares al mando de un puñado de depredadores humanos y negocia o destruye.
★★★

5. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real e impresionantes gráficos isométricos en 3D.
★★★★

6.Civilization: Call to Power
EA
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. *Call to Power* sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
★★★★

7. Commandos: Más allá del deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
★★★★

8. Resident Evil 2
Virgin
6500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

9. X-Wing Alliance
EA
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en *Star Wars*, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

10. Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

11. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento del señor poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes se enfrentan a él. Los gráficos de ambiente y el modelado están muy bien, pero son muy grandes en relación al tamaño de los personajes. La cámara deja mucho que desear.
★★★★

12. Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

13. Sim City 3000
EA
6.690 ptas.
¡Si no te gusta tu ciudad, hazla de nuevo! Pero no creas que es tan simple; la gran variedad de decisiones que se tienen que tomar en este juego te convencerán de lo complejo pero divertido que puede ser el diseño y construcción de una ciudad desde el principio.
★★★★

14. RollerCoaster Tycoon
7.990 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.

15. Superbikes World Championship EA
5.990 ptas.
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace con mucho el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

16. Half-Life
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

17. Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

18. Railroad Tycoon II
Proein
7.995 ptas.
Es una mejora respecto al original. La administración de fondos y la dirección de trenes se acentúan más, quitándole importancia y tiempo a la aburrida construcción de raíles. Hay montones de zonas temporales y trenes con los que puedes jugar, y la gama de opciones te permite encontrar un juego a tu medida. Es genial.
★★★★★

19. Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

20. Command & Conquer: Ultimatum
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.

También a la venta...

Carreras

V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original
★★★★★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

Official Formula 1
Proein
7.995 ptas.
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del pC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
★★★★

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
★★★

TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
★★★

Deportes

FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

The Golf Pro
Empire
2.795 ptas.
Un nuevo sistema de darle a la pelota complica la jugabilidad, pero se va haciendo más fácil con la práctica. Las imágenes del césped harán que tengas ganas de entrar en la pantalla y tumbarte por ahí. La física que controla las pelotas está muy bien conseguida.
★★★★

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Heretic II
Proein
7.995 ptas.
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Requiem
Proein
7.995 ptas.
CEres un ánge, y tu misión es que el Bien triunfe, aunque sea utilizando métodos un poco expeditivos. Divertidísimos súper poderes y armas que tampocio están nada mal.
★★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre *La guerra de las galaxias* y *Quake*. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

Shadow Warrior
Proein
Precio no disponible
Fracaso en primera persona. *Gore* gratuito y dificultad exagerada.
*

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
****

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
***

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
***

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante
Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
*

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
*****

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
*****

Estrategia

Caesar III
Havas
6.995 ptas.
Hay dos maneras de jugar a este juego: o bien como si se tratara de *Sim City*, donde te dedicas a construir tu propio imperio, o bien como un juego de misiones. Es complicado, pero dedícale tiempo y verás que a la larga es adictivo y entretenido.
****

Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
****

Command & Conquer Classic
EA Classics
Precio no disponible
Escoge un ejército cualquiera, señala con el cursor y haz clic para crear recursos y guiar a tus hombres a la batalla. Ha estado ampliamente superado, pero es ideal para quien no haya jugado nunca a un juego de estrategia en tiempo real.
***

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
****

Deo Gratias
Frendware
Precio no disponible
Eres Dios y administras el universo. La interfaz es confusa y, teniendo en cuenta que representa que dominas el universo, tienes muy poca sensación de control.
**

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
*****

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
***

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
***

Duelo de hechiceros
Virgin
Precio no disponible
Este juego de estrategia en tiempo real lleno de caballeros y brujos te proporciona un entorno de hechizos y creación de monstruos verdaderamente genial. Los personajes principales están bien diseñados, la trama te engancha y los 30 mapas son lo bastante realistas como para hacerte creer que realmente te encuentras allá.
*****

Machines
Acclaim
7.990 ptas.
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
****

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
****

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
****

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
****

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
****

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
**

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
***

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
*****

UFO: Enemy Unknown
Editor no disponible
Precio no disponible
Pon a prueba tu cerebro con este juego cargado de alienígenas. Combate por turnos de la mano de los mismos que inventaron los clásicos para Spectrum *Chaos* y *Rebelstar*. A primera vista no atrae, pero la trama es compleja y los controles están muy bien.
***

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
****

Warcraft
Editor no disponible
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
****

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
****

Warzone 2100
Proein
7.995 ptas.
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y estás pidiendo más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
****

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
**

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
****

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
**

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
**

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
****

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
****

Final Fantasy VII
EIDOS
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
*****

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
*****

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
*****

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
*****

Quest For Glory V
Havas
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
***

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
***

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
***

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
***

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
****

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 ptas.
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un

conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Sólo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Hell Copter
Ubisoft
6.995 ptas.
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, TIE Fighter y *X-Wing vs TIE Fighter*, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars*, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1.Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

2. Quake II
Proein
10.990 ptas.
Un pequeño milagro: el universo Quake en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
★★★★

3. Star Wars Episode 1: Racer
EA
9.995 ptas.
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de *F-Zero X* y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
★★★★★

4. F-1 WGP II
Nintendo
9.490 ptas.
NintendoEn materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
★★★★

3. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes *made in USA* (*Rush 2, TGO*). Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

4. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra «Miyamoto» tiene que añadir al instante: «ha creado otra obra maestra». Ésa es la norma. Este RPG, que preserva todos los rasgos de *Zelda* y los integra en una bella realización en 3D, justifica por sí solo la compra de una N64. Los vagabundeos, los diálogos, los combates y las secuencias han pasado por innumerables ajustes y retoques hasta alcanzar la perfección.
★★★★★

5. GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

6. Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★

7. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género..
★★★★★

8. The legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
UnCualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realización en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta el punto de rozar la perfección.
★★★★★

9. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas

Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

10. Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *Star Wars* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción mulijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

11. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un buen rato con los amigos.
★★★★★

12. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este *shoot'em up* es un poco monótono. ★★★

13. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
La caza del dinosaurio
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom*, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★

14. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

15. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con *Goldeneye*. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

16. NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

17. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los *frames* es peligrosamente baja.
★★★

18. F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

19. Rush 2
GT Interactive
9.990 ptas.
Si amabas el primero, amarás el segundo: si lo odiabas, las cosas seguirán igual. *Rush 2* intenta mezclar las cualidades de *DKR* y *TGR* y sólo logra reproducir las ventajas y desventajas de su primera versión.
★★★

20. International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny*.
★★★

Dual Heroes
Hudson
9.990 ptas.
Aburrido combate entre robots
Una buena dotación de jugadas, pero no le plantea ningún reto al jugador en solitario
★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Mario Kart 64
Nintendo
9.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en plataformas.
★★★★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP* de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Bates de lo más realista Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Pantaloncitos de tenis
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

Madden 64
EA
12.990 ptas.
Otra versión de la ubicua serie de fútbol americano. Parece algo pobre, especialmente porque no tiene logos oficiales como los de *Quarterback Club*, pero los controles y la mecánica del juego son tan intuitivos que, por momentos, creerás comprender lo que está ocurriendo en esta versión del deporte nacional americano. ¡Ea ea ea! Bueno, sí, eso...
★★★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 ptas.
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 ptas.
Un recauchutado más simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del *Starwing* de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de *Independence Day*. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 ptas.
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *La guerra de las galaxias* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados visuales; pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, e implican asombrosamente al jugador. La carencia de una opción multijugador produce cierta decepción, pero a los fans de *La guerra de las galaxias* no les va a importar.
★★★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom*, *shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

Puzzles

Bomberman 64
Hudson/Nintendo
8.990 ptas.

Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Éste es el juego que, junto con *Mario 64*, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings*: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy

Top 10

1. Zelda DX
Nintendo
5.990 ptas.
Resuelve puzzles con tu elfo favorito
Una trama convincente, gráficos hermosos (con gran cantidad de secuencias) y una historia que implica al jugador a la manera de *FFVII*. Es extraordinariamente difícil y cuenta con una amplia gama de retos interesantes. ¿Es posible que *Zelda* no tenga ningún defecto?
★★★★★

2. Lucky Luke Color
Infogrames
5.990 ptas.
¡Tienes que jugarlo! Es fantástico. Te enfrentas con montones de maleantes, pero también usas tu ingenio en situaciones complicadas, tales como asaltos al tren, estampidas o juegos de puntería. Con *Lucky Luke* disfrutamos desde hace dos años de un cartucho espectacular, tanto que la nueva versión en color no ha podido superarlo. Habrían sido muy bien recibidos algunos cambios.
★★★★

3. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

4. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Ha llegado el archienemigo de Mario
Con su nueva imagen de «inagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

5. Donkey Kong Land II
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES. El resultado es satisfactorio. Los gráficos obligan a forzar un poco la vista, pero los controles por sí solos permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

6. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

7. Top Gear Rally Color
Spaco
6.490 ptas.
Lo primero que te llamará la atención es el cartucho: es más grande de lo normal, y más pesado, porque lleva pilas. ¿Y para qué? Porque incorpora la función del Rumble Pak, de modo que vibra como loco cada vez que derrapas o chocas con tu vehículo. Cuentas con tres modos de juego —incluyendo un modo versus— y con tres pistas bien pensadas para poner a correr tus coches Toyota y Subaru acondicionados.

8. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

9. Game & Watch Gallery 2
Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como *Parachute, Helmet, Chef, Vermin* y *Donkey Kong*, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de *Mario*.
★★★★

10. All Star Tennis
Ubisoft
Precio no disponible
Es tan bueno y completo como su hermano mayor de la N64. Tiene 8 pistas diferentes, 3 modos de juego y 12 jugadores, 8 de los cuales son reales. Una verdadera maravilla.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Bugs Bunny in Crazy Castle 3
Nintendo
5.990 ptas.
¿Recuerdas la última vez que perdiste las llaves? Seguramente no tuviste tantos problemas para encontrarlas como Bugs Bunny en este laberíntico castillo. Hay 60 habitaciones llenas de tuberías, teletransportadores, zonas ocultas, plataformas y enemigos sacados de los cómic de la Warner. (Huye en cuanto veas al odioso Piolín).
★★★

Looney Tunes
Infogrames
4690 ptas.
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

6 Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un *fight'em up* decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas,
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno.★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 ptas.
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. *Super Mario* sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro *Tetris* de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720º
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los 70's. Puro calco.
★★

Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Frogger
Take 2
5.490 ptas.
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy en día. Tan simple como adictivo.
★★

Game & Watch Gallery
Nintendo
4.990 ptas.
Cuatro juegos en uno
Esta oferta contiene los juegos Fire, Manhole, Octopus y Oil Panic. Los cuatro son muy sencillos, pero, ¿acaso los juegos de dirección manual originales no eran siempre un poco cutres?
★★★

Miscelánea

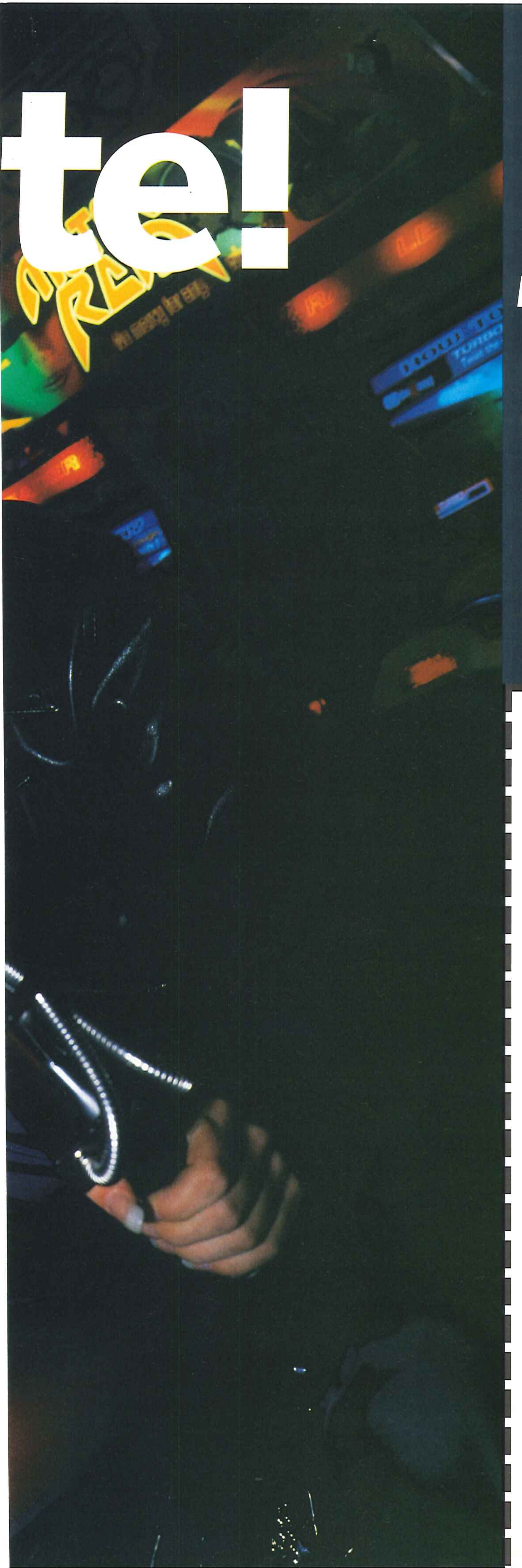
Rampage World Tour
Midway
5.990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★



¡Subscríbe

Hazlo ahora. ¿A qué demonios esperas?



Suscríbete a TOP JUEGOS

Hijo mío, algún día todo esto será tuyo.

Sólo tienes que suscribirte. Es sencillo, una carta a tiempo y TOP JUEGOS aterrizará puntualmente en tu buzón unos días antes de llegar a los quioscos. La chica de la foto se suscribió hace un par de meses y fíjate lo fresca y lozana que se le ve. Y es que hay gente que sabe lo que quiere. Y eso es un grado.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ..................................C.P.:..................

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°:................

Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Verano del 90

¡Juegos de coser a tiros! ¡Yugoslavia! ¡Julia Roberts! El pueblo de Gazza en lágrimas y el bacalao. ¿Seguro que ya han pasado diez años?



■ Es un generador de potencia y no la explosión de un hombre araña.



■ Los arbustos nunca habían sido tan horribles.

El ruido de la mazmorra

Los juegos donde se hacen rodar los dados, se pronuncian conjuros y los dragones aparecen y desaparecen, han proporcionado muchas horas de entretenimiento seguro a chavales y no tan chavales. Está claro que los juegos de rol exigen un jugador de perfil muy determinado, alguien capaz de disfrutar orientándose en improbables calabozos y espanzurrando orcos asesinos. Pero la cultura de las mazmorras, las espadas, los monstruos y la magia ha proporcionado la inspiración necesaria para más de un videojuego. En julio de 1990, un juego estilo Dungeons & Dragons llamado en código Project X, fue cristianamente bautizado, gracias a un concurso en una revista y de este modo nació Captive

Captive nunca habría existido sin su antecesor, *Dungeon Master* de Faster Than Light, un videojuego que trasladaba la experiencia del juego de rol a un espléndido entorno en primera persona; sin lugar a dudas llamó la atención del creador Tony Crowther. "*Dungeon Master* fue el primer juego al que estuve jugando un mes entero sin parar, no podía dejarlo. Me hacía reir, me asustaba de un modo inexplicable, tenía todo lo que se le puede pedir a un juego de ese tipo. Decidí que tenía que hacer mi propio juego al estilo de *Dungeon Master*"

En la época en la que Tony (que ahora trabaja para Gremlin) lo terminó, el concepto de *Dungeon Master* se había alterado hasta alcanzar proporciones desmesuradas. El objetivo era el mismo, meterse, mediante un juego en primera persona, en la piel de alguien que estaba dentro de una mazmorra y matar a un monstruo tras otro; pero los cuatro participantes de la bacanal de fantasía y violencia eran simples robots. Sus cuerpos hechos de piezas metálicas podían ser destrozados parte por parte y cada una de éstas tenía un repuesto que podías adquirir con dinero ganado matando a monstruos. Además, podías comprar objetos útiles como cámaras del estilo CCTV, trucos para hacer mapas y botas antigravedad para caminar por el techo.

Y luego, estaba el problemilla de los miles de niveles diferentes que contenía el juego. "La idea de que *Dungeon Master* tenía que tener un fin era la única cosa que se podía mejorar," admite Tony. "*Captive* usaba mapas realizados por ordenador, para darle esa sensación de historia interminable. Claro está, tenía truco. Los mapas hechos por ordenador tienden a contener un sinfín de pasadizos estrechos. Gran parte del trabajo desarrollado en *Captive* fue dedicado a huir de esta sensación, y tratar de hacer que estos mapas parecieran y se sintieran como si hubieran sido hechos a mano."

Tony diseñó él mismo los sonidos y los efectos visuales que contiene el juego, incluyendo los monstruos de las mazmorras. Estos iban desde hordas de gnomos escalofriantes hasta el ED209 de Robocop ("Simplemente tenía que incluirlo, era algo buenísimo en el film"). En realidad, como no había nadie para frenar la imaginación de Tony, el diseño del juego se desbordó. "Todo en el juego empezó como un experimento, luego se convirtió en una criatura de carne y hueso. Simplemente seguí añadiendo cosas hasta que la memoria llegó a su fin, hasta el punto en que el editor Mindscape me dijo que era el momento de empaquetar el producto y lanzarlo al mercado."

Al tiempo que el árduo proceso de codificación de *Captive*, Tony tenía otros planes en mente. "A mediados del proyecto, más o menos, nació mi hija Sarah," explica Tony. "Es más, encargué a mi hermano que jugara para probar el videjuego. Tuvimos más de una pelea acerca de los niveles de habilidad en el juego, las armaduras, los puntos conseguidos por cada víctima, ese tipo de cosas. Te lo advierto, las disputas no eran precisamente raras, siempre discutíamos, y mi hermano todavía juega a este juego hoy en día."

Captive fue un éxito de ventas durante varias temporadas, y consiguió dos premios InDin (Industry Dinner) en el 1990. Fue el Juego de Aventuras del Año y el Mejor Juego del Año. "No hubo ninguna crítica dirigida a *Captive* antes o después de su lanzamiento," recuerda Tony. "Creía que se vendería más, pues tenía mucho para ofrecer, pero de todas maneras todavía estoy muy orgulloso de él. En cierta manera, era una prolongación de *Dungeon Master*, más que un clónico directo del juego."

Desde *Captive*, Tony ha programado el N20 para PlayStation y en estos momentos está trabajando para la nueva consola Dreamcast de Sega. "Actualmente estoy trabajando en un juego de carreras" nos revela. "Tendría que estar listo para su lanzamiento a mediados del año 2000. Me encanta aprender cosas sobre nuevo hardware, y durante años me había quedado con las ganas de hacer un juego de este tipo. Ahora tengo mi oportunidad de oro. " Mientras tanto podéis visitar la página no-oficial de *Captive*: http://members.xoom.com/captivebase/

■ Gnomos: Vertebrados.



Captive

Desarrollador: **Tony Crowther**
Género: **Puzzle/Estrategia**
Plataforma: **Amiga, ST, PC**

Puntuación: **91%**
(Formato Amiga)
"Captive está a la vanguardia de las aventuras de próxima generación basadas en laberintos en formato de 3D."



Que demonios le ha ocurrido a ... Turrican?

E chando un repaso a la historia de los videojuegos, encontramos que hay un gran número de títulos que han desaparecido; o bien han sido cancelados o spuestos in eternum, o simplemente argumentó que eran demasiado bres y sus creadores los han condido discretamente debajo de la ombra y se han olvidado de ellos.

Uno de estos títulos fue *Thornado 64*, una sión N64 del clásico en Amiga y en mmodore, *Turrican*. Se ha descubierto que realizado en 1997 por el creador alemán tor 5, nada más se ha oído sobre él hasta ora. Así pues, ¿qué le ocurrió? Bien, te emos otros ejemplos más tarde. Pero nero, una lección de historia que te nsportará hasta el ya lejano 1990.

Turrican fue creado para ampliar un poco s el catálogo de *shoot'em ups* zapantallas que ofrecía la C-64. Por onces, este tipo de juegos eran tan nunes como las pulgas en un gato. Pero un ster rápido, fácil de manejar y muy ollado era de escaso valor para la casi nueva iga. "Resultó ser una pesadilla horrible," recuerda Julian Eggebrecht, el creador de *rican* para Rainbow Arts software. lamente teníamos tres meses para onvertir la versión de Amiga, si no lo bieramos previsto todo hasta el último alle, dudo mucho que lo hubiésemos seguido."

Parte del problema fue introducir en el go la gran cantidad de ideas prodigiosas provenían de las mentes de los gramadores. "Todos nosotros estamos fundamente influidos por Metroid y SuperMario que procedían del Nintendo Entertainment System," dice Julian. "Decidimos meter todo lo mejor de estos juegos en la olla, cosa que resultó ser un tanto complicada." De todas maneras, el proyecto del protagonista principal no fue difícil. "Lo sacamos directamente de un juego de un salón recreativo al que jugábamos muy a menudo," Julian se ríe. "Era Psycho-Nics Oscar, así se llamaba. Nos copiamos el personaje directamente de allí"

Turrican apareció como un combate a tiros soberbio, con efectos visuales detallados y llenos de color y un ritmo frenético. En Alemania fue un exitazo. "Fuimos a una feria de la industria en Alemania con 300 copias del primer nivel de Turrican 2 y la gente se peleaba por echar una partidita".

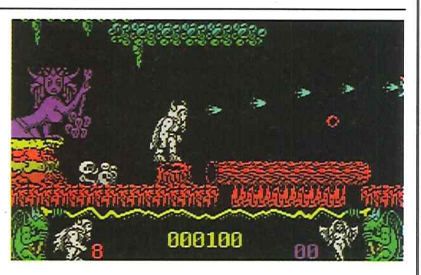
Durante su lanzamiento en el resto de Europa en el julio de 1990, Turrican tuvo un principio difícil. Pasó desapercibido hasta que un famoso programador lo empezó a respaldar, Andrew Braybrook, quien recientemente ha completado una conversión en Amiga muy celebrada basada en un juego de salón recreativo, Rainbow Islands. De acuerdo con la opinión de Julian, Andrew estaba preocupado por lo amateur que era Rainbow Island si se comparaba con Turrican, y se convirtió en una versión sustitutiva en primera persona de Turrican. Pero, ¿y qué pasa con Thornado 64? La versión N64 ha sido cancelada, pero el juego todavía no ha muerto. Julian nos reveló en exclusiva que el título va a ser un lanzamiento en una de las consolas de nueva generación, ¿pero en cuál de ellas? "Estamos más cerca de Nintendo que de Sony, si os sirve de ayuda," apunta Julian.

■ **Turrican aparecerá en la nueva consola de Nintendo.**

Los juegos del mes

¿No te suena la historia de un hámster, un hada y una tortuga?

Deliverance: Stormlord II



■ **Sistema:** Spectrum
■ La secuela del juego del shoot'em up de segunda fila Stormlord, Deliverance, de Rafaelle Cecco, tuvo éxito gracias a un reportaje en una revista especializada que mostraba las hadas en top-less que pueblan sus niveles.
■ Puntuación: **91%**

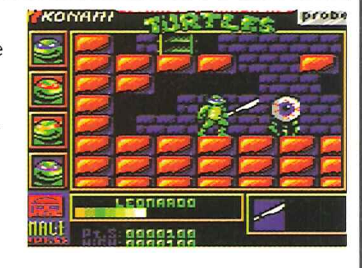
Resolution 101



■ **Sistema:** Amiga/ST
■ Un paseo en 3D de la mano del programador Paul Carruthers, el creador de Archipelagos y del sorprendente juego de la BBC Xor, fácil de recordar gracias a la cara que te observa maliciosamente desde el panel de control del juego. Si cfonoces a ese tipo, díle quer nos encantaría conocerle.
■ Puntuación: **91%**

Teenage Mutant Ninja Turtles

■ **Sistema:** C64/Spec/Ams
■ El juego oficial sobre tortugas ninja de Cowabungal (precediendo la conversión Golden Axe, inspirada en un juego de salón recreativo), tampoco era tan malo, un poco de acción de segunda fila y diversión de primera clase para satisfacer a las fans de los anfibios verdes con banda en la frente incluída.
■ Puntuación: **82%**



Rock Star Ate My Hamster



■ **Sistema:** C64/Spec/Ams
■ Un intento de recrear la locura y la efervescencia del mundo del pop. No todo el mundo entendió bien su bondadosa y un poco ingenua ironía. Un toque de la "censura" determinó el resultado final.
■ Puntuación: **35° (Your Sinclair)**

Railroad Tycoon

■ **Sistema:** PC
■ Una versión simplista del estilo de Sim City en un juego de estrategia que funciona hasta en el PC más anticuado, y se convirtió en un bombazo sorpresa. La realización de tus más íntimas fantasías ferroviarias.
■ Puntuación: **94%**



F19 Stealth Fighter



■ **Sistema:** ST/PC
■ Fue uno de los estrenos en juegos de simulación del año, y se disputó el favor del público con su archiconocido rival Falcon. Con mapas realizados con mucho cuidado y vistas al mar en cuatro localidades diferentes, amenizado con agradables gráficos en 3D, constituía una oferta atractiva para fans de los manuales de 192 páginas.
■ Puntuación: **93%**

Con el corazón en un puño

Liga con el perro pulgoso

Os presentamos a PaRappa, el Rapero; el primer perro hip hop del mundo. O sea, ¿un perro con pantalones paramilitares talla XL y gorro de suburbio de Detroit escupiendo rimas a velocidad de ave depredadora? Me estás tomando el pelo.



Seguro que no te crees ni una palabra de esto desde el principio. "En esta ocasión juegas con un perro rapero," te informa la intro. "Es simple y sencillo, debes bailar rap canción tras canción, pulsando los botones de disparo al ritmo de la música·

Así es, correcto.

De manera que lo cargas. Las escenas introductorias parecen algo extrañas. Personajes estrafalarios inlcuyendo a un perro que lleva una especie de boina checa de color rojo, una flor muy femenina que te sonríe picarona, Katty, un gatito azul de sexo por determinar con ricitos de oro y un osito de peluche que sale del cine y se dirige hacia una parada de hamburguesas. Los dos protagonistas son bidimensionales pero el mundo en el que se mueven es tridimensional. Suena raro. Por el camino se encuentran con unos matones que intentan entablar conversación con la flor y el gato, y que amenazan al perro y al osito de peluche. Un superhéroe llamado Joe Chin entra en acción. "He volado atravesando los siete mares," explica. Los matones se escapan. "Guau, yo también debería convertirme en un héroe," piensa el perro. Y luego...

Y luego ocurre que todo el mundo se vuelve loco de atar. Te llevan a un combate de artes marciales. Un hombre con una cebolla por cabeza empieza a cantar: "¡Dale un puntapié, ahora un puñetazo! Todo está en el subconsciente, si lo que quieres es probarme. Estoy seguro de que descubrirás..."

¡Está cantando!
Es un experto en kung fu.
Tiene una cebolla por cabeza.
¡Y además está cantando!

Y tu tienes que bailar rap al ritmo de su música.

"¡Da un puntapié!" Puntapié."¡Ahora un puñetazo!" Puñetazo. "¡Corta!" Corta. "¡Bloquea!" Bloquea. Si sincronizas los disparos al pulsar el botón con la música, descubrirás que tu perro está bailando rap. No debes olvidar que tu cantante es esta cebolla parlante. Es un momento memorable para la historia de los videojuegos, nos aproximamos al cambio de milenio.

Por supuesto, *PaRappa The Rapper* cada vez se vuelve más raro a medida que vas progresando en el juego; y como es obvio, más difícil para seguir jugando. Necesitas reclutar estrellas del rap. Está la Profesora Mooselini, es una profesora de autoescuela. Es una ratona. La princesa Fleaswallow, es una rana rasta. Y no nos debemos olvidar de Cheap Cheap la gallina cocinera. Y luego está el argumento. Estás enamorado de Sunny Flower, la flor. Intentas impresionarla enseñándole a conducir. No importa que seas un perro. Haces pastel de pescado, hecho que te causa muchos problemas y te obliga a pasarte todo un nivel bailando rap mientras haces cola para entrar en el wáter.

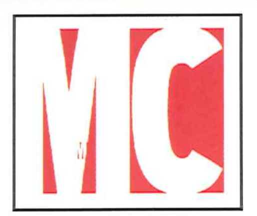
Una vez que hayas terminado el juego (no estarás más de unas pocas horas) y te empieces a preguntar qué era lo que has visto, tu mente empieza a trabajar muy rápidamente. ¿Si eres un perro, cómo puede ser que te hayas enamorado de una flor? ¿Por qué quería un pastel de cumpleaños de pescado? ¿Por qué intentaste demostrale tu amor regalándole otra flor? Casi bordea el límite del canibalismo. ¿Cheap Cheap, la gallina cocinera, cocina con sus propios huevos? ¿Por qué a Katty el gato le encantan las pieles de leopardo en los asientos de los coches si él mismo es un gato? Es una locura macabra

Piensas que ya lo habías visto antes en alguna parte: erizos azules, marsupiales en pantalones y hongos que caminan. Pero es evidente que empieza un gran momento de la historia del videojuego cuando enciendes *PaRappa*. En materia de delirio y desprecio absoluto por la coherencia, este juego es el no va más.

¿Quieres Jugar?

■ Lo terminarás en una tarde pero la idea es tan loca que debería haber una ley en la PlayStation que obligara a todos los usuarios a jugar con *PaRappa, The Rapper,* como mínimo una vez. Cosa extraña, la idea de tomar el control de un perro parlante nunca ha tenido demasiado éxito y sólo se han vendido unos miles de *PaRappas*. Hazlo, si tienes la oportunidad, cómpralo de todas maneras; sobre todo se te brinda la ocasión de conseguirlo por sólo 15 libras. Su secuela, *Um Jammer Lammy* esta a punto de salir al mercado. Lo protagoniza una oveja muy sensual que toca la guitarra. Claro.

Todo el mundo debería vivir la experiencia de bailar rap mientras espera en una cola para entrar en el wáter.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)

TOP JUEGOS



PlayStation Power



PC FORMAT





Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71